

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт общественных наук  
Кафедра социологии и политологии

**Применение дидактических игр в практике преподавания  
обществознания в средней школе.**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа  
допущена к защите  
Зав. кафедрой

\_\_\_\_\_

Исполнитель:  
Васильева Татьяна Михайловна,  
обучающийся группы БП-41

\_\_\_\_\_

Руководитель:  
Прямикова Елена Викторовна,  
доктор социологических наук,  
доцент кафедры социологии и  
политологии

\_\_\_\_\_

Екатеринбург 2018

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. МЕТОДЫ ПРЕПОДАВАНИЯ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ .....	5
1.1 Актуальные методы обучения обществознанию в условиях перехода на ФГОС .....	5
1.2 Дидактическая игра как метод обучения .....	15
ГЛАВА 2. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ОБЩЕСТВОЗНАНИИ .....	27
2.1 Развитие компетенций обучающихся в ходе дидактических игр .....	27
2.2 Исследование опыта использования дидактических игр: наблюдение на уроке и интервью с педагогами .....	34
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	60
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ .....	62
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	66
Приложение 1. ....	66
Приложение 2. ....	70
Приложение 3. ....	76
Приложение 4. ....	77

## **ВВЕДЕНИЕ**

Игра – одно из основных средств воспитания детей. Дети начинают играть с малых лет, и с возрастом игры становятся всё более сложными и осмысленными. С помощью игр во время урока учащийся может опробовать для себя новые социальные роли, может продумать определенную модель поведения в нестандартных для него ситуациях.

В настоящее время в школах практика использования игры как метода во время урока присутствует, но, на наш взгляд недостаточно. Игра во время урока требует максимальной отдачи от учителя, так как педагог должен обладать определенными способностями к проведению игр. Например, знать темперамент своих учеников, чтобы продумать игру и предугадать ее исход. Так же еще одной проблемой отсутствия данного метода на уроках является то, что не все учителя уверены в том, что игра является очень хорошим способом интеграции теоретических, и практических элементов образования, знаний и умений. Иными словами, так лучше всего можно научиться применять знания, полученные во время урока на практике.

Особенно остро этот вопрос стоит на уроках обществознания, ведь эта дисциплина является «проводником» ученика в общество, в котором он будет жить. Именно обществознание даёт базовые знания о философии, политологии, социологии, экономике, правоведении, которые нужно не просто запомнить, но и личностно освоить, научиться применять по мере необходимости. Крайне необходимо применять игры в процессе изучения политических тем – государство, гражданское общество, политические режимы. Интеграция знаний и умений в сфере политики – это основа способности гражданина понять происходящее и сделать правильный выбор, особенно в условиях информационного общества, когда на каждого индивида просто обрушиваются различные, часто противоречивые потоки сведений о какой-либо ситуации.

Большинство учителей, недооценивают преимущества применения игровых методов на уроках, а успешность проведения игр, зависит не только от учеников, но и от настроения педагога.

Актуальность: На уроках обществознания необходимо использовать различные методы обучения, одним из которых является игра. Благодаря игре теоретические знания, полученные в ходе урока, будут намного лучше усваиваться обучающимися. Так же благодаря игре можно решить проблему образовательной мотивации школьников, любому ученику будет интересно поучаствовать в игре.

Противоречие: Одной из основных целей курса обществознания является социализация учащихся средней школы, формирование их социально-политической компетентности, их способностей к освоению и применению на практике новой информации.

Объект работы - уроки обществознания в средней и старшей школе.

Предмет - учебные игры, применяемые в рамках обществознания.

Гипотезы:

1. При применении дидактических игр освоение содержания предмета обществознания, в том числе политических тем, улучшается.

2. При применении дидактических игр мотивация к обучению повышается.

3. Дидактическая игра в выпускном классе является одним из вариантов подготовки к выпускному экзамену.

Цель: рассмотреть возможность применения дидактических игр на уроках обществознания в средней и старшей школе.

Задачи:

1. рассмотреть актуальные методы обучения обществознанию в условиях перехода на ФГОС;

2. проанализировать разные классификации методов обучения;

3. выяснить, какие компетенции развиваются при применении дидактических игр;

Методы: наблюдение в ходе урока и интервью педагогов, проводивших урок.

# ГЛАВА 1. МЕТОДЫ ПРЕПОДАВАНИЯ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

## 1.1 Актуальные методы обучения обществознанию в условиях перехода на ФГОС

Понятие метод (от греческого слова «методос» — путь к чему-либо) означает совокупность приемов и операций практического и теоретического освоения действительности. Метод в обучении понимается как система принципов, правил, благодаря которым педагог осуществляет свою деятельность. Каждый учитель, планируя деятельность на своем уроке, делает все возможное, чтобы заинтересовать ученика, донести до него суть изучаемой темы, повысить его мотивацию к изучению предмета не только в стенах школы, но и за ее пределами. Для И.Я. Лернера процесс обучения – это «целенаправленная последовательная смена учебных задач и изменение всех элементов обучения, происходящие по объективным законам и имеющее своим результатом формирование свойств обучаемых в результате их деятельности по усвоению содержания социального опыта»<sup>1</sup>

Подласый И.П. в своей книге по педагогике определяет метод обучения как «упорядоченную деятельность педагога и учащихся, направленную на достижение заданной цели обучения»<sup>2</sup>. Под методами обучения (дидактическими) часто понимают совокупность путей, способов достижения целей, решения задач образования. В педагогической литературе понятие метода иногда относят к деятельности педагога или к деятельности учащихся. В первом случае уместно говорить о методах преподавания, во втором – о методах учения. Если же речь идет о совместной работе учителя и учащихся, то здесь, несомненно, появляются методы обучения.

В современной педагогике существует несколько классификаций методов обучения. Методы классифицируют по нескольким основаниям:

---

<sup>1</sup> В.В. Краевский, И.Я. Лернер: Теоретические основы процесса обучения в советской школе // под ред.. М.: педагогика, 1989. - 320с.

<sup>2</sup> Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов – 100 ответов: учеб. Пособие для вузов/ М.: ВЛАДОС-пресс, 2004. - 365 с.

- источнику знаний;
- характеру познавательной деятельности;
- дидактической цели.

И.Я. Лернер и М.Н. Скаткин<sup>3</sup> в системе общих методов разделяют методы обучения по характеру учебно-познавательной деятельности. Классификация, предлагаемая И.Я. Лернером и М.Н. Скаткиным, имеет пять методов:

#### *1. Репродуктивный:*

В педагогической энциклопедии репродуктивный метод обучения (от франц. reproduction - воспроизведение) определяется как способ организации деятельности учащихся по неоднократному воспроизведению сообщенных им знаний и показанных способов действий. Такой метод называют также инструктивно-репродуктивным, т.к. неперенная черта – инструктор». <sup>4</sup> Плюсы репродуктивного обучения заключаются в том, что оно подразумевает восприятие учеником фактов, явлений, установление связей, выделение главного в информации, подаваемой учителем, что является основным фактором понимания предмета.

Репродуктивное мышление предполагает активное восприятие и запоминание информации (от учителя или других источников). Этот метод частично соотносится с новыми стандартами образования (ФГОС), которые диктуют учителям формы проведения уроков (с использованием современных технологий), но у этого метода есть и свои недостатки, в условиях класса более 20 человек, поэтому трудно проводить мониторинг усвояемости знаний у учеников. В классе находятся, как правило, разные учащиеся, у кого-то уровень знаний выше, у кого-то ниже. Следовательно, информация будет абсолютно по-разному восприниматься и осваиваться учениками. Так же, все дети разные по форме восприятия информации, очень

---

<sup>3</sup> Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. - М.: Педагогика, 1981; Дидактика средней школы / Под ред. М.Н. Скаткина. - М., 1982. -С. 181

<sup>4</sup> Национальная педагогическая энциклопедия [электронный ресурс] URL: <http://didacts.ru/termin/reproduktivnyi-metod-obucheniya.html> (дата обращения 05.02.2018).

мала вероятность, что все учащиеся класса будут одинаково хорошо воспринимать информацию визуально и аудиально.

## *2. Объяснительно-иллюстративный метод.*

К объяснительно-иллюстративному методу относится такой вид деятельности на уроке, для которого преподнесение учебного материала ученикам сопровождается визуальными средствами. Педагог использует различные варианты наглядности (как пример, можно рассмотреть использование таких дополнительных материалов как схемы, видеоматериал и т.д.), в результате ученики осмысливают полученную информацию, лучше запоминают и усваивают материал. Особенность данного метода состоит в том, что в процессе своей педагогической деятельности педагог должен использовать наглядное пособие к изучаемой теме, или показывать своим ученикам такие учебные материалы, которые будут сопутствовать облегчению осмысления информации и являться источником новых знаний.

## *3. Проблемное изложение материала.*

Суть этого метода заключается в том, что педагог в процессе изложения нового материала постоянно создает проблемные ситуации, и объясняет решение предложенных проблем, тем самым стимулируя обучающихся к самостоятельному решению проблемных ситуаций на уроке. Учащиеся в процессе такого урока следят за логикой решения проблем (педагог должен наглядно продемонстрировать доказательства верного решения проблемы, поставленной на уроке). На первый взгляд может показаться, что учащиеся, наблюдая за логикой мысли педагога, сами не научатся решать проблемные ситуации, но это не так, они запоминают в процессе объяснения ход размышлений педагога, что значительно облегчит им решение проблемных ситуаций, с которыми они столкнутся в процессе своего дальнейшего обучения. И.Я. Царева и Т.И. Пядина в своей статье «обучающие методы, как основа образовательного процесса», отмечают что: «одним из наиболее перспективных подходов к развитию познавательной активности, творческих способностей и самостоятельности обучающихся

большинство исследователей считают проблемное обучение.<sup>5</sup> И это вполне обосновано, ведь тогда перед учениками демонстрируется логика решения проблемной ситуации, что является для них средством познавательной мотивации.

#### *4. Частично-поисковый.*

Этот метод еще называют эвристическим, Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров в своем педагогическом словаре определили этот метод как: «способ педагогической деятельности, способствующий развитию у детей находчивости, организующей их творческую активность, процесс поиска на основе поэтапного усвоения знаний и способов деятельности»<sup>6</sup>. Основная суть заключается в том, что педагог должен организовать поиск решения поставленных перед обучающимся задач. В процессе применения в своей практике данного метода, педагог учит обучающихся самостоятельно искать пути решения проблемных задач. Но, применяя данный метод, учитель должен учитывать, что ученики не всегда могут решить учебную проблему, поэтому планируя использовать частично-поисковый метод, педагог должен подготовить вопросы («наводящие»), отвечая на которые, ученики смогут решить поставленную перед ними задачу.

#### *5. Исследовательский метод.*

Целью исследовательского метода является научить ученика получать знания, исследовать, обобщать, делать выводы на основе полученной информации, и самое главное уметь применять полученные знания в жизни. Исследовательский метод, как правило, используют для усвоения опыта исследования, запоминания алгоритма поиска (наблюдение фактов, выяснение противоречивых явлений, выдвижение гипотезы, план исследования, формулировка решения противоречия, проверка, выводы), который может быть применён в жизни.

---

<sup>5</sup> Царева И.А., Пядина Т.И. Обучающие методы, как основа образовательного процесса // Символ науки. 2017. № 6.

<sup>6</sup>Национальная педагогическая энциклопедия [электронный ресурс] URL: <http://didacts.ru/termin/evristicheskii-metod.html> ( дата обращения 05.02.2018).



Классификация методов обучения по дидактической цели была предложена М.А. Даниловым, Б.П. Есиповым<sup>7</sup>, в предложенной ими классификации были выделены следующие методы:

- приобретения новых знаний;
- формирования умений и навыков;
- применения знаний;
- закрепления и проверки знаний, умений, навыков.

Классификация методов обучения по источнику получения знаний была предложена следующими авторами: Н.М. Верзилин, Л.П. Крившенко, Д.О. Лордкипанидзе, Е.И. Первоский, П.И. Пидкасистый<sup>8</sup>, они выделяли такие методы как:

- словесные;
- наглядные;
- практические.

Словесные методы пользуются популярностью у педагогов, ведь с их помощью можно передать большое количество информации за короткий промежуток времени.

К словесным методам относят: рассказ, объяснение, беседу, дискуссию, лекцию.

Рассказ в учебном процессе, это устное представление материала. Рассказ как метод в процессе обучения может быть:

- повествовательным;
- проблемным;
- индуктивным;
- дедуктивным.

Рассказ имеет принципиальное отличие от лекции, первое отличие заключается в том, что рассказ должен содержать в себе интересные факты,

---

<sup>7</sup> Данилов М. А. Процесс обучения в советской школе. - М., 1960

<sup>8</sup> Верзилин Н.М. Об определении и классификации методов обучения. - //Советская педагогика, 1957

второе - он должен быть доступным для учеников, и третье - в нем должна быть отражена личная оценка учителя по теме или проблемным фактам.

Объяснение предполагает монолог учителя с учениками. Для этого метода требуется детальная подготовка учителя к уроку, четкое формулирование проблемы, раскрытие причинно-следственных связей, аргументов и доказательств.

Беседа, в этом методе обучения учитель задает обучающимся вопросы, которые приводят к пониманию материала, или проверке ранее пройденного материала. Беседа как метод обучения бывает нескольких видов:

- вводная;
- обобщающая;
- индуктивная;
- дедуктивная.

При использовании такого метода как беседа, от учителя требуется правильно поставить вопрос для класса. При этом к вопросу, задаваемому учителем, есть требования, такие как краткость, четкость, и его содержание. Этот метод является одним из самых популярных среди учителей, так как при беседе с учениками можно выявить их уровень знаний, умение сопоставлять факты и делать выводы.

Учебная дискуссия. Основной задачей этого метода является «собрать» всех учеников класса, организовать обсуждение проблематики урока, что как следствие вызовет повышение познавательного интереса у учащихся. То есть, произойдет вовлечение всех учеников в беседу, посвященную определенной теме, побуждение к изучению и осмысливанию различных теорий, а также аргументации своей точки зрения. Важно, чтобы при этом использовались положения научных концепций. Для реализации такого урока необходима хорошая подготовка учащихся. Поэтому не всегда получается использовать данный вид деятельности.

Лекция как метод, в чистом виде чаще всего используется в высших учебных заведениях, но в школах тоже имеет место быть. Главный плюс лекции, это целостность преподношения изучаемого материала.

К наглядным методам обучения относят:

- наблюдение;
- иллюстративные;
- демонстрационные.

При использовании наблюдения педагог должен выбрать такой вид деятельности, который даст возможность ученикам наблюдать за каким-либо действием или явлением. Как пример, можно использовать поход в музей или кинотеатр.

Иллюстративный метод обучения, это такой метод, при котором педагог в своей деятельности использует большое количество наглядного материала: рисунок, плакат, схема, график и т.д. Демонстративный метод тоже предполагает использование наглядных материалов в процессе обучения, таких как видеосюжеты, кино. В данный момент, почти каждая школа имеет техническое оборудование, что позволяет учителям использовать этот метод.

На данный момент у учителя в арсенале широкий спектр методов обучения, они различаются по цели, источнику знаний, по подаче материала. В современных условиях большую популярность среди учителей имеют активные методы обучения и методы, которые заставляют учеников анализировать, сопоставлять факты и делать выводы, искать информацию уметь ее «фильтровать», и усваивать. Это можно объяснить двумя причинами. Во-первых, в современном мире на рынке труда есть запрос на человека способного обучаться, переучиваться, находить выход в нестандартной ситуации. Во-вторых, ФГОС (Федеральный образовательный стандарт) предписывает педагогам использовать системно-деятельностный подход в обучении, то есть необходимо «научить детей учиться». Системно-деятельностный подход обеспечивает «формирование готовности к

саморазвитию и непрерывному образованию; проектирование и конструирование социальной среды развития обучающихся в системе образования; активную учебно-познавательную деятельность обучающихся; построение образовательного процесса с учётом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся».<sup>9</sup> Сегодня, согласно стандарту каждый учитель должен постоянно использовать активные методы обучения в своей педагогической деятельности.

В современной педагогической науке разделяют активные и интерактивные методы обучения. «Активные методы обучения – это методы, при которых обучающийся и педагог находится в ситуации активного диалога»<sup>10</sup>. «Интерактивные методы обучения – это методы, при которых имеется взаимодействие обучающихся между собой и преподавателем (может быть непосредственным и опосредованным), позволяющее реализовывать в обучении идеи взаимообучения и коллективной мыслительной деятельности, процесс общения «на равных», при котором все участники готовы обмениваться друг с другом информацией, высказывать свои идеи, отстаивать точку зрения в видении проблемы, включающее в себя анализ реальных проблем и ситуаций окружающей действительности»<sup>11</sup>.

Применение активных и интерактивных методов в педагогической практике выдвигает определенные требования к личности педагога. О.А. Горшкова в своей статье сформулировала эти требования следующим образом: «Преподаватель должен обладать психологической компетентностью, помогающей вовремя увидеть сопротивление к работе и применить техники снижения тревоги и негативных эмоций»<sup>12</sup>. В исследованиях, проведенных в период с 2000 по 2015, доказывается, что

---

<sup>9</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. 2010. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897.

<sup>10</sup> Китаева И.В., Щербатых С.В. «Интерактивные методы в обучении стохастике учащихся основной школы (на примере кейс-метода и метода проектов) // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2013. № 1. С. 107-110.

<sup>11</sup> Там же.

<sup>12</sup> Горшкова О.В. Активные методы обучения: Формы и цели применения.

проблема психологической компетентности учителя является достаточно актуальной. Авторы отмечают множество подходов к формированию психологической компетенции учителей школ. А.Д. Алферов в своей работе, рассматривает психологическую компетентность учителя как часть профессиональной подготовки, и дает следующее определение: «совокупность знаний, умений и навыков по психологии, четкость позиции в отношении роли психологии в профессиональной деятельности учителя».<sup>13</sup> То есть, под психологической компетенцией учителя, понимается способность анализировать поведение учеников для выявления их психологических состояний, уметь достаточно точно, насколько это возможно, контролировать взаимоотношения в классе, и в случае «обострения» обстановки, уметь найти грамотный подход к решению конфликтной ситуации.

Психологическая компетентность играет важную роль в проведении уроков с активными и интерактивными методами. Н.В. Андропова, в своей статье пишет: «поскольку учитель является «инженером человеческих душ», ему приходится прогнозировать свои воздействия на других субъектов педагогической деятельности»<sup>14</sup>, что еще раз подтверждает мысль о том, что при использовании активных и интерактивных методов обучения, педагогу необходимо быть не просто учителем, а еще и психологом. С психологической точки зрения оценивать своих учеников, интерпретировать их поступки. Ведь, эти методы предполагают активное взаимодействие учеников и учителя. Принципиальное отличие между этими методами (активными и интерактивными), заключается в том, что при использовании активного метода на уроке, взаимодействие происходит только по модели «учитель-ученик», а в случае использования интерактивного метода - между учеником и учеником.

---

<sup>13</sup> Алферов А.Д. Опыт и проблемы повышения психологической компетентности учителя // Вопросы психологии, 1989 – №4. – С. 116-120.

<sup>14</sup> Андропова Н.В. Психологическая компетентность как компонент профессиональной компетентности учителя // Вестник Мордовского университета 2011. №2. С.166-171.

А.М. Смолкин предложил несколько иную классификацию активных методов: «Имитационные – формы проведения занятий, в которых учебно-познавательная деятельность построена на имитации профессиональной деятельности.

Не имитационные»<sup>15</sup>

К имитационным методам, по мнению А.Н. Смолкина можно отнести: применение таких дидактических игр как деловые игры, игры, нацеленные на решение поставленных задач, и ситуационные игры. Так же, к ним можно отнести не игровые методы, но такие при которых ученики в процессе своей деятельности на уроке, будут проводить анализ конкретных ситуаций, решать поставленные ситуационные задачи.

К не имитационным методам относят лекции на уроках, дискуссии, работа с источниками информации и т.д. То есть, такая деятельность в процессе которой ученики не играют, не выступают в какой-либо роли, не имитируют конкретную ситуацию.

На данный момент, в педагогической науке не сформировалось единой классификации методов обучения, авторы распределяют методы обучения по разным основаниям. Учителя в своей практике, комбинируют методы обучения, выстраивая свое видение урока, чтобы обеспечить эффективную работу обучающихся.

В своей практике, школьные учителя все чаще отдают предпочтение активным и интерактивным методам на своих уроках. Это можно объяснить тем, что в процессе урока с использованием таких методов, учитель с учениками выступают равными участниками образовательного процесса, а в некоторых случаях педагог выступает в роли наблюдателя, давая тем самым ученикам проявить свои личностные качества и эрудицию. Таким образом реализуется «педагогика сотрудничества» (понятие, разрабатываемое Ш. Амонашвили). Так же, при использовании интерактивного метода на уроке, учитель создает условия для проявления инициативы со стороны

---

<sup>15</sup> Смолкин А.М. «Методы активного обучения». Науч.-метод. Пособие. – М.: Высшая школа, 1991. – 176с.

обучающихся. Все эти положительные стороны применения данных технологий, прекрасно сопоставляются с основной задачей федерального образовательного стандарта: необходимо «научить детей учиться». Благодаря использованию таких методов обучения, ученики привыкают не получать «готовые» знания от учителя, а анализировать, сопоставлять и делать выводы самостоятельно, используя информацию из различных источников.

Особенно важен такой опыт при изучении политических тем, таких как государство, избирательная система, политические режимы, гражданское общество. В будущем обучающиеся смогут осмысливать происходящее, формулировать свое собственное суждение по поводу событий в политической жизни.

## **1.2 Дидактическая игра как метод обучения**

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»<sup>16</sup>.

Человек в любом возрасте с удовольствием играет в игры. Игра как ведущая форма деятельности человека появляется в раннем возрасте примерно с 6-ти месяцев и до школьного времени. Однако не стоит считать, что, придя в школу, дети перестают играть, в школьное время игры приобретают другой вид.

Значение игры для детей очень велико, в процессе дети моделируют отношения или ситуации, что выполняет важную функцию, является источником самосознания ребенка и его поведения.

Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин изучали игровую деятельность с психологической точки зрения.

---

<sup>16</sup> Сухомлинский В.А. «сердце отдаю детям» М.: педагогика, 1983.

Психологи считают, что если рассматривать игру как деятельность в смоделированных ситуациях, то игра должна быть направлена на воспроизведение социального опыта, его усвоения.

Выготский Л.С. внес значительный вклад в теорию игры, в своей работе он высказал следующую мысль: «Если мы обратимся к примитивному человеку, мы увидим, что в играх детей происходит действительная их подготовка к будущей деятельности – к охоте, к распознаванию следов зверей, к войне. Игра человеческого ребенка так же направлена на будущую деятельность, но главным образом на деятельность социального характера. Ребенок видит деятельность окружающих его взрослых людей, подражает ей и переносит ее в игру, в игре овладевает основными социальными отношениями и проходит школу своего будущего социального развития»<sup>17</sup>. Выготский понимал под игрой деятельность, которая готовит ребенка к жизни, то есть через игру ребенок получает те знания, умения, навыки, которые будут необходимы ему в будущем. Несомненно, сейчас не совсем актуально учиться охоте, и готовиться к войне (как пример можно рассматривать игру «казаки-разбойники» в которую играют большинство детей). Однако, учителям необходимо использовать в своей деятельности игры, чтобы учащиеся не только на теории знали материал, но и на практике умели его применять.

И.П. Подласый в своем труде, приводит такое определение дидактической игры: «специально созданная ситуация, моделирующая реальность, из которых учащимся предлагается найти выход, где учащийся выступает преобразователем действительности»<sup>18</sup>

И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, В.А. Сластенин и Е.Н. Шиянов считают, что использование дидактических игр в практике преподавания, позволяет учителям стимулировать деятельность учеников на уроке, объясняя общей морально-психологической атмосферой «выполнения тех или иных заданий, поскольку это в значительной мере снимает чувство неуверенности, боязни

---

<sup>17</sup> Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии. 1966. № 6.

<sup>18</sup> Подласый И.П. Педагогика: Учеб. Для студентов высших пед. Учеб. Заведений – М., 1996.



приступить к внешне сложным заданиям»<sup>19</sup>. Безусловно, ученикам легче выполнять сложно поставленные перед ними задачи в группе. В группе, в которой им комфортно, в которой они не боятся выражать свое мнение. Так же, это прекрасная возможность проявить себя в группе, свои лидерские качества.

В процессе дидактической игры, как правило, у учеников проявляются положительные эмоции, и «горечь» от поражения в игре не так сильно задевает учеников, как тот же самый неудачный ответ у доски. Из всего сказанного, можно определить следующие функции дидактической игры на уроке. Это обеспечение положительной эмоциональной обстановки, повышение степени усвояемости знаний, полученных в процессе урока.

Б.Т. Лихачев, высказывает на этот счет такое мнение: «игровая ситуация порождает в обучаемых разнообразные эмоционально-психические состояния, переживая, углубляя познание, возбуждение, внутренние стимулы, влечения к учебной работе, снимающие напряжение, усталость, ощущение перегрузок при изучении любых предметов учебного плана»<sup>20</sup>.

Благодаря применению игровых технологий на уроках формируются условия для развития ребенка, через игру учащиеся смогут научиться взаимодействовать друг с другом, разрешать конфликтные ситуации.

Все игры делятся на три категории:

- творческие;
- подвижные;
- дидактические.

В рамках нашей дипломной работы, нас интересуют дидактические игры.

Дидактическая игра понимается как деятельность, которая организуется в процессе обучения, целью которого является развитие познавательного интереса с помощью игровых действий на уроке. Стоит

---

<sup>19</sup> Сластенин В.А., Исаев И.Ф. и др. Педагогика: Учеб. Пособие для студентов пед.учеб. заведений. – М., 1997.

<sup>20</sup> Лихачев Б.Т. Педагогика. Курс лекций. – М., 1999.

отметить, что игровые действия должны быть основаны на имитации изучаемых явлений, процессов. Результатом дидактической игры будет формирование определённых знаний, умений и навыков у учеников.

В настоящее время, нет единой классификации дидактических игр. Игры разделяют по основаниям. Некоторые авторы берут за основу деления место игр в процессе обучения, другие за основу берут мотив игровой деятельности, и третьи – функционал игр.

В своей книге «Дошкольная психология», Г.А. Урунтаева, отмечает классификации дидактических игр, таких авторов как: Л.И. Смагиной и Трусковец В.В и Сторонина М.В.

Смагина Л.И. и Трусковец В.В., беря за основу своей классификация включенность обучаемых в учебный процесс, выделяют такие виды игр как «игры-минутки, игры-эпизоды, игры-уроки»<sup>21</sup>

Игры минутки, как можно понять из названия, это те игры, которые не занимают много времени, рассчитаны примерно на 2-3 минуты. Такой вид игр можно оставить на конец урока, чтобы закрепить пройденный материал. Так же, такой вид игры можно использовать в начале урока, для проверки домашнего задания. Как пример можно взять любое понятие или явление, написать его на доске, разделить класс на несколько групп, и чтобы они сформулировали три признака этого явления.

Сторонин М.В., делит дидактические игры на подготовительные и творческие.<sup>22</sup> Селецкая Е.Э. в основу своей классификации положила характер деятельности. Она выделяет:

- «репродуктивные;
- частично-поисковые;
- поисковые;
- творческие;
- творческие без ролевых элементов;

---

<sup>21</sup> Смагина Л.И. Проблемы применения дидактических игр в обучении грамоте шестилетних детей: Автореф. Дис. Канд. Пед. Наук. М., 1978. – 18с.

<sup>22</sup> Урунтаева Г.А. Дошкольная психология / Г.А. Урунтаева. – М.: Академия, 2001. – 336с.

- творческие с ролевыми элементами».<sup>23</sup>

Дидактическая игра имеет принципиальное отличие от других видов учебных игр. В дидактической игре четко поставлена цель, которая должна напрямую зависеть от предполагаемого результата. То есть, учитель использует на уроке дидактическую игру ради определенных результатов (например, в результате применения дидактической игры, ученики должны освоить тему, или развить какие-либо компетенции).

Еще одной отличительной особенностью дидактической игры является усложнение учебных задач, которые предполагают исследование. В процессе дидактической игры, обучающийся осваивает теоретические знания на практике, то есть видит возможность применения полученных теоретических знаний на практике, которые пригодятся ему в дальнейшем (как правило, игровые ситуации основываются на реальных событиях).

Одновременно с приобретаемыми знаниями, у обучающихся развиваются коммуникативные компетенции, благодаря взаимодействию с другими учениками. Формируется коллегиальность, в процессе работы в группе проявляются лидерские качества учеников, способность прислушиваться к отличному от своего мнению, умение доказать свою точку зрения. Поэтому, можно сделать вывод, что благодаря применению дидактической игры, у учеников формируются социальные и личностные компетенции. Что поможет в дальнейшем менее «болезненно» влиться в общественную жизнь, после школы. В подтверждение этого вывода можно привести мысль из статьи Д.Д. Жажевой и С.А. Жажевой: «Дидактические игры, с одной стороны, способствуют формированию учебных навыков и умений, изучению нового материала или повторению и закреплению пройденного, т.е. решают определенные дидактические задачи. С другой стороны, они способствуют развитию мышления, памяти, внимания,

---

<sup>23</sup> Урунтаева Г.А. Дошкольная психология / Г.А. Урунтаева. – М.: Академия, 2001. – 336с.

наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу».<sup>24</sup>

В дидактической игре присутствуют всегда: игровой замысел, действие, содержание, ориентированное на познавательный процесс, предполагаемый результат игры. Игровой замысел, по сути, это та задача, которую необходимо решить игрой. Действие - это те самые «вводные» которые даются ученику, по сути, это поле действия игры. Познавательный процесс, это те знания, которые учащийся должен воспроизвести из памяти или найти их в источниках. Содержание дидактической игры зависит от уже имеющихся знаний, умений и навыков учеников.

Использование игры, как мы уже указывали ранее, решает не только учебные, но и социализирующие задачи. Как нам всем известно, в настоящее время родители уделяют мало времени своим детям, особенно в возрасте от 12-13 лет. Когда их дети уже перешли в среднюю школу, и контроль со стороны родителей уменьшился. Тем более в век компьютеризации, когда родители с детьми вроде находятся в одной квартире, или даже в одной комнате, но каждый из них сидит со своим гаджетом. В сложившейся ситуации, ответственность за социализацию ученика ложится негласно на учителей. В своей статье «Развитие социальных навыков школьников как педагогическая проблема» Е.В Опарина пишет, что «школьным учителям и психологам известны многочисленные примеры, когда ребенок, много умеющий и знающий об обществе и правилах поведения в нем, оказывается слабо адаптированным в социуме, и наоборот, отстающий по общественным наукам школьник оказывается успешным и активным»<sup>25</sup>. Игра может исправить эту ситуацию, так как непосредственно в игре ученик учится применять свои знания на практике, достигать метапредметных результатов (то есть переносить знания из одного предмета в другой).

---

<sup>24</sup> Жажева Д.Д., Жажева С.А. Теоретические основы формирования лингвистических знаний у младших школьников посредством дидактической игры. //Вестн. Майкопского гос. технолог. Ун-та. – 2013. №2.

<sup>25</sup> Опарина Е.В. Развитие социальных навыков школьников как педагогическая проблема // Педагогика. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2017. №4. С. 33-37.

Способствовать развитию социальной компетенции может только активное социальное взаимодействие, которого так не хватает, в большинстве случаев, современным школьникам. Ведь даже общение между сверстниками сейчас перешло в виртуальный мир, не редко мы можем наблюдать такую картину, в общественных местах, когда группа школьников сидя рядом друг с другом, не общаются, а «зависают» в своих гаджетах.

Н.В. Фишер в своей статье «Инновационные технологии в профессиональном образовании» называет дидактическую игру важным средством активизации процесса обучения. «В процессе дидактической игры обучаемый должен выполнить действия, аналогичным тем, которые могут иметь место в его деятельности. В результате происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие».<sup>26</sup> Хотя речь в статье идет о профессиональном образовании, эту мысль можно перенести и на школьное образование.

В дидактической игре, как и в любой другой игре, есть свои правила. Но, так как дидактическая игра отличается от других игр, то и к правилам дидактической игры есть свои требования. Первое требование к правилу: правило должно быть согласовано с целью урока, не должно противоречить ему. Второе, оно должно быть адаптировано под класс т.е. под особенности учащихся. Благодаря правилам игры, создается прекрасная среда для проявления личности учеников. Примером проявления «себя как личности» ученика, можно рассматривать его самостоятельность в игре, настойчивость (отстаивание своей точки зрения), активность среди своих одноклассников.

Можно выделить следующие этапы подготовки дидактической игры.

1. Отбор всех возможных игр, которые можно провести по данной теме (теме урока). Важно учитывать здесь возрастные особенности и особенности класса.

---

<sup>26</sup> Фишер Н.В. Инновационные технологии в профессиональном образовании // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: педагогика и психология, 2010.

Опарина Е.В. Развитие социальных навыков школьников как педагогическая проблема // Педагогика. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2017 №4. С. 33-37.

2. Выбор вариантов проведения игры, будет этому посвящен весь урок, или его часть
3. Сопоставление цели урока с целью игры
4. Подготовка материала для игры (видео, статьи, фотографии и т.д).
5. Анализ слабых мест игры, и продумывание всех возможных исходов игры, исключение возможности таких исходов игры, при которых не будет достигнута цель и результат игры. Как мы уже отмечали ранее, в дидактической игре есть четко поставленная цель, и четко определенный, результат, к которому должна привести игра.

Проведение дидактической игры так же делится на несколько этапов.

1. Это объяснение темы игры, знакомство учащихся с содержанием, демонстрация дополнительных материалов, которые помогут им в процессе игры.
2. Разъяснение правил игры. В этом пункте следует выделить тот факт, что учитель должен объяснить все моменты, которые не поняли сами ученики.
3. Сам процесс игры.
4. Подведение итогов.

В настоящее время, в условиях ФГОС<sup>27</sup> перед учителями стоит четко регламентированный перечень компетенций, которыми должен обладать ученик по окончанию школы. При применении дидактических игр в своей практике, учитель будет работать на достижение метапредметных результатов освоения образовательной программы. В связи с этими требованиями, ученик по окончанию школы, должен уметь определять цель своего обучения, формировать новые задачи в процессе учебы, быть мотивированным к образованию. Так же, должен сам планировать и осуществлять контроль над своими действиями, уметь соотносить свои учебные действия и результат. Уметь корректировать свои учебные действия

---

<sup>27</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [электронный ресурс] URL: <http://fgosvo.ru/> (дата обращения: 28.04.2018).

в связи с ситуацией. Опять же, самым эффективным, на мой взгляд, методом обучения здесь будет являться игра, потому что игра дает только условия, вводные, ученик сам ищет путь решения поставленной перед ним задачи.

Для реализации такой игры не только ученик должен обладать определенными качествами, но и сам учитель.

Значение игры для обучающихся рассматривается не только в научной, но и в публицистической литературе. Например, в онлайн-журнале «PSYCHOLOGIES», опубликовано интервью психотерапевта Галины Ицкович. В своем интервью она поднимает проблему необходимости игры для развития ребенка. «Для ребенка продукт игровых усилий – это новое понятие (например, «части объединяются в целое», причинно-следственная связь и так далее)»<sup>28</sup>, На учеников средней школы, игра, применяемая на уроке, оказывает такое же влияние. С помощью игры у них появляется целостность представлений об изучаемом предмете.

Многое зависит от педагогического стиля учителя. Еще В.А. Сухомлинский говорил о важности личности учителя в педагогическом процессе; «самая прекрасная, самая тонкая методика действенна лишь тогда, когда есть живая индивидуальность педагога, когда в общее он вносит что то свое, глубоко продуманное»<sup>29</sup>. И ведь так и есть, когда учитель вносит что-то свое в урок, готовится, он всегда получает отдачу от учеников. Если учитель в подготовке игры к своему уроку, адаптирует ее под конкретный класс, игра принесет свой результат. На учителя, ложится ответственность за пробуждение интереса к изучаемому предмету. Под интересом к предмету, тут, я понимаю поиск информации в других источниках, не только в учебнике, анализ собственных знаний и устранение в них пробелов, рефлексия проделанной работы.

---

<sup>28</sup> «PSYCHOLOGIES» [электронный ресурс] URL: <http://www.psychologies.ru/people/razgovor-s-ekspertom/zachem-rebenku-igrat/> (дата обращения: 10.04.2018).

<sup>29</sup> Сухомлинский В.А. Павлышская средняя школа // Избранные творческие сочинения : в 2 т. М. : Педагогика, 1980 Т.2.

Л.Д. Столяренко<sup>30</sup> приводит типологию позиции учителя, по отношению к обучающимся, ссылаясь на типологию М. Талена. Он выделяет следующие типы.

Под типом «Сократ» понимается такой педагог, который в своей педагогической деятельности использует дискуссии, провоцируя обучающихся, в процессе дискуссии на спор. Для такого типа педагога характерным является отсутствие системности в процессе урока в связи с постоянной конфронтацией с учениками, но это является плюсом, так как ученики учатся отстаивать свое мнение.

«Руководитель групповой дискуссии». Представители такого типа учителей своей целью на уроке, и вообще в своей педагогической деятельности считают установление сотрудничества между обучающимися. В отличие от типа «Сократ», он не провоцирует на спор, а всеми путями пытается привести к выводу, который поддержат большинство учеников.

«Мастер». Учителя представляют себя перед обучающимися как «идеал», образец для подражания. Подражание подразумевается, не только в обучении, но и во взглядах на жизнь.

«Генерал». Такой тип учителей требует жесткой дисциплины во время урока. Так же, представители этого типа не принимают отличную от их, точку зрения. Отношения между учителем и учеником при этом вполне можно сравнить с отношениями в армии. То есть, обучающиеся на уроке, должны подчиняться учителю, и не проявлять себя, не высказывать свое мнение, относительно темы урока.

«Менеджер». Учителя, придерживающиеся такого стиля, нацелены на эффективное обучение. Учитель-менеджер в своей деятельности, будет одобрять самостоятельность учеников, проявление инициативы на уроке. Такие педагоги, стараются в процессе урока взаимодействовать с каждым учеником. Так же, такие педагоги в контроле над полученными знаниями и

---

<sup>30</sup> Столяренко, Л.Д. Педагогика. Серия «Учебники, учебные пособия» /Л.Д. Столяренко. – Ростов. «Феникс», 2003. – 448с.



при оценке, используют качественные методы (под качественным методом, понимается либо устный ответ на тему, либо письменный).

«Тренер». Такие учителя работают на результат, чаще всего показывая в своей деятельности ученикам, что индивидуальность каждого из них не так важна, как их групповая работа.

«Гид». Такие учителя, не проявляют никаких эмоций по отношению к ученикам, они очень сдержаны. Педагог демонстрирует себя как высоко эрудированного человека, то есть он знает ответы на все вопросы. Как правило, в общении с учениками, такой учитель достаточно скучен, потому что рассказывает тему ученикам на научном языке, не всегда понятном для восприятия школьниками.

Е.В. Осолодкова в своей статье пишет: «В реальной педагогической практике чаще всего имеют место смешанные стили. Педагог не может абсолютно исключать из своего арсенала некоторые частные приемы авторитарных стилей»<sup>31</sup>

От «типа» учителя зависит применение дидактических игр на уроке. Вполне логично предположить, что учителя таких типов как гид, генерал скорее всего не станут использовать игру на уроке, потому что учитель-гид видит себя на уроке в качестве единственного источника информации, и вряд ли предоставит возможность ученикам самим подумать и прийти к какому-то выводу. Так же, учителя-генералы не станут использовать игру, потому что они на своих уроках требуют жесткой дисциплины и подчинения со стороны учеников. Все остальные типы учителей (Сократ, Руководитель групповой дискуссии, Мастер, Менеджер, Тренер), будут использовать игры на своих уроках.

От того, как именно учитель общается с учеником (здесь понимается не только взаимодействие на уроке, но и вне его), зависит мотивация у учеников к обучению. Похожее мнение, высказывает М.В. Нешумаев: «эффективность общения между учителем и учеников в учебном процессе играет важную

---

<sup>31</sup> Осолодкова Е.В. «Влияние стиля педагогического общения на здоровье и развитие младших школьников в процессе учебной деятельности» международный научный журнал «инновационная наука» №4 – 2/2017.

роль и в значительной степени влияет на мотивацию учащихся к получению знаний по программе изучаемых предметов»<sup>32</sup>

В первой главе, мы рассмотрели основные классификации методов обучения. Определили, что такое активные и интерактивные методы обучения, в чем их принципиальные различия, как они соотносятся с новыми образовательными стандартами. Выявили, что учебные игры относятся к активным и интерактивным методам обучения. Так же, в первой главе нами была рассмотрена типология учителей М. Талена. Результаты эмпирического исследования, изложенные во второй главе, более подробно объясняют причины, побуждающие педагогов к использованию дидактических игр, в том числе и на уроках в рамках политической тематики.

---

<sup>32</sup> Нешумаев М.В. «Теоретический анализ педагогического общения как главного фактора эффективности обучения». *Universum: психология и образование*. № 5(35), 2017.

## ГЛАВА 2. ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ОБЩЕСТВОЗНАНИИ

### 2.1 Развитие компетенций обучающихся в ходе дидактических игр

На данный момент, российскому обществу необходимы такие выпускники школ, которые будут активно участвовать в жизни общества, которые смогут решать проблемы в сфере выбранной ими профессиональной деятельности или в целом, по какому-либо аспекту повседневной жизни. Чаще всего, как правило, способность решения проблем на практике в основном зависит от компетентности учащихся в большей степени, чем от знаний, полученных на уроках. Безусловно, не стоит отказываться от знаний, умений и навыков на уроках, в пользу развития компетенций. В педагогическом словаре компетентность понимается как: «умение активно использовать полученные личные и профессиональные знания и навыки в практической или научной деятельности».<sup>33</sup>

Современному обществу, необходим выпускник, который сможет переносить свои теоретические знания в повседневную жизнь. Достаточно часто можно встретить человека, который обладает огромнейшим багажом знаний, но не способен применять их. Специфика обществознания заключается в том, что оно включает в себя такие отрасли науки, как социология, политология, право, философия, экономика, этика. Именно этот предмет учит школьника жизни, объясняя общественные процессы. Дает необходимые знания для будущей жизни в обществе.

Базаров, Т.Ю., Ерофеев, А.К., Шмелев, А.Г. определяют компетенции следующим образом: «это такая комбинация знаний, умений, навыков, мотивационных факторов, личностных качеств и ситуационных изменений, которая обеспечивает эффективное решение исполнителем задач определенного класса в определенной организации, на определенном

---

<sup>33</sup> Национальная педагогическая энциклопедия URL: <http://didacts.ru/termin/kompetentnost.html> (дата обращения: 12.10.2017).

рабочем месте, в определенном производственном коллективе»<sup>34</sup>. Овчинников А.В. в статье «О классификации компетенций», на основе определения данного Т.Ю. Базаровым, А. К. Ерофеевым, А.Г. Шмелевым, предлагает следующее определение: «компетенция как сущность возникает только тогда, когда в нужное время в нужном месте образуется комбинация: знаний, умений, навыков, мотивационных факторов, личностных качеств, ситуационных намерений»<sup>35</sup>.

Из вышеперечисленного, можно сделать вывод, что компетенции, которыми должны овладеть школьники к выпуску, состоят из знаний по изучаемым предметам, умений применять эти знания на практике, навыков которые у них сформировались, личностных качеств и ситуационных намерений. В рамках нашей работы необходимо рассматривать компетентность как: «особый результат образования, выражающийся в готовности человека к мобилизации внутренних и внешних ресурсов для эффективной деятельности в ситуации неопределенности»<sup>36</sup>, потому что нас интересует личность ученика «на выходе» из школы. В рамках изучения обществознания затрагиваются такие темы как человек и общество, экономика, политика, социальные отношения и право. Без хотя бы минимальных знаний о каждом из разделов, жизнь в современном обществе будет затруднена. Поэтому, именно на уроке обществознания необходимо особое внимание уделять развитию компетенций будущих членов общества.

На данный момент в педагогической науке, принято выделять такие компетенции как: «ключевые (общекультурные), общеобразовательные, предметные»<sup>37</sup>.

---

<sup>34</sup> Базаров, Т.Ю., Ерофеев, А.К., Шмелев, А.Г «коллективное определение понятия «компетенции»: попытка извлечения смысловых тенденций из размытого экспертного знания. Вестник московского университета. Серия 14. Психология, 1. 87 – 102.

<sup>35</sup> Овчинников А.В. «О классификации компетенций», Организационная психология. 2014 Т. 4. №4. С. 145-153.

<sup>36</sup> Сергеев И.С., Блинов В.И. Как реализовать компетентностный подход на уроке и во вне урочной деятельности.

<sup>37</sup> Тимошенко А.И., Ишкова А.Э. К вопросу об исследовательской компетентности. Сибирский педагогический журнал. – Новосибирск, 2010 выпуск 8. С 265-270.

В нормативном документе «Стратегии модернизации содержания общего образования: материалы для разработки документов по обновлению общего образования»<sup>38</sup>, выделяется компетентностный подход как один из важнейших факторов современного образования. По этому документу, в основу «нового» содержания общего образования заложены «ключевые» компетенции. Стоит отметить, что ключевые компетенции являются многофункциональными. По нормативному документу к ключевым компетенциям можно отнести такие, овладение которыми «позволяет решать различные проблемы в повседневной, профессиональной или социальной жизни. Ими необходимо овладеть для достижения различных важных целей и решения различных сложных задач в различных ситуациях»<sup>39</sup>. Как уже было отмечено ранее, обществознание, это такой предмет, который можно охарактеризовать как предмет, который должен научить школьника жить в обществе, подготовить его к «выходу в жизнь». В процессе практики применения дидактических игр многие из этих целей получают свое развитие. Применять теоретические знания на практике в процессе игры, учиться в заданной игровой ситуации искать выход из нее, основываясь на имеющейся информации. Так же, в процессе групповой работы совершенствуются личные качества ученика, что влияет на развитие его компетенций, в процессе взаимодействия с одноклассниками проявляются лидерские качества, умение отстаивать свое мнение, находить компромиссы.

Хуторской А.В. выделил семь основных групп образовательных компетенций:

- ценностно-смысловые,
- общекультурные,
- учебно-познавательные,
- информационные,
- коммуникативные,

---

<sup>38</sup> Стратегия модернизации содержания общего образования: Материалы для разработки документов по обновлению общего образования. – М.: 2001.

<sup>39</sup> Там же.

- социально-трудовые,
- компетенции личностного самосовершенствования».<sup>40</sup>

Ценностно-смысловые компетенции – это компетенции, связанные с ценностными ориентирами ученика, с его мировоззрением. Понимание учеником мира (общества), умение ориентироваться в нем, рассматривать себя как часть общества, осознавать свою роль в обществе. Можно сказать, что именно эта компетенция лежит в основе процесса «самоопределения» ученика. Под самоопределением, в этом случае понимаются жизненные установки ученика, его ценностные ориентации.

Общекультурные компетенции вырабатываются в процессе изучения особенностей национальной и общественной культуры. От этих компетенций также зависит осознание учеником «себя в мире», понимание роли науки и религии в жизни человека. Так же, к этой компетенции можно отнести самоорганизацию ученика.

Учебно-познавательные предполагают умение самостоятельного планировать учебную деятельность. Определять её цель, планировать работу над изучаемой проблемой. Кроме этого, способность к «отбору» источников информации, умение их анализировать, адекватно оценивать собственную проделанную работу.

Информационные компетенции, в условиях современного общества, позволяют находить необходимую информацию через СМИ, Интернет. В результате такой работы у учащихся формируются умения к «переработке» информации, умение отбирать необходимую для него информацию в учебных целях. Эта компетенция определяет деятельность ученика по отношению к поступающей информации, не только в образовательном поле, но и в окружающем его мире.

Коммуникативная компетенция, включает в себя способность ученика находить общий язык с другими членами общества, организовывать

---

<sup>40</sup> Хуторской А.В. Образовательные компетенции и методология дидактики. К 90-летию со дня рождения В.В. Краевского. [Электронный ресурс] // А.В.Хуторской. Персональный сайт – Хроника бытия; 22.09.2016 г(дата обращения: 25.01.2018).

совместную деятельность такими образом, чтобы она была продуктивной. Но, эта компетентность подразумевает не только взаимодействие с представителями общества, но и способность к написанию письма, заявления или какой-либо другой нормативной документации. Так же, сюда можно отнести умение задавать вопросы.

Социально-трудовые компетенции несут в себе способность к гражданско-общественной, социально-трудовой деятельности, к конструктивному устройству семейных отношений.

Компетенции личностного самосовершенствования, к ним относят деятельность, направленную на развитие личности. Под развитием личности понимается не только интеллектуальное развитие, но и физическое, духовное. Способность к эмоциональной саморегуляции и самоподдержке. Здесь, объектом и одновременно субъектом выступает сам ученик, он в процессе развития этой компетенции учится такому виду деятельности, в результате которого он будет действовать в собственных интересах.

Классификация данная Хуторским, не является точной, так как многие выделенные им компетенции могут пересекаться, например, коммуникативная компетенция, так же несет в себе компетенцию в области организаторской деятельности и взаимодействия. А социально-личностная не может не включать в себя коммуникативную компетенцию. В своей статье Трубина Г.Ф. проанализировав все подходы к компетенциям, сделала следующий вывод: « Все перечисленные группы компетенций содержат в себе социальную природу и выступают «сквозными» в выработке практических навыков в любой сфере жизнедеятельности личности»<sup>41</sup>, и с ней нельзя не согласиться, ведь большинство компетенций, которые необходимо развивать, являются социальными.

Благодаря применению дидактических игр в школьном образовании можно успешно развивать все эти компетенции. Предмет обществознания,

---

<sup>41</sup> Трубина Г.Ф. «Социализация личности школьника: компетентностный подход» теория образования. 2017 [dhttps://cyberleninka.ru/article/v/sotsializatsiya-lichnosti-shkolnika-kompetentnostnyy-podhod](https://cyberleninka.ru/article/v/sotsializatsiya-lichnosti-shkolnika-kompetentnostnyy-podhod) (дата обращения: 12.10.2017).

основной целью которого является понимание самых различных общественных отношений и взаимодействий играет в этом процессе крайне важную роль. ФГОС основного общего образования определяет следующие цели изучения данного предмета;

1) формирование у обучающихся личностных представлений об основах российской гражданской идентичности, патриотизма, гражданственности, социальной ответственности, правового самосознания, толерантности, приверженности ценностям, закреплённым в Конституции Российской Федерации;

2) понимание основных принципов жизни общества, основ современных научных теорий общественного развития;

3) приобретение теоретических знаний и опыта применения полученных знаний и умений для определения собственной активной позиции в общественной жизни, для решения типичных задач в области социальных отношений, адекватных возрасту обучающихся, межличностных отношений, включая отношения между людьми различных национальностей и вероисповеданий, возрастов и социальных групп;

4) формирование основ правосознания для соотнесения собственного поведения и поступков других людей с нравственными ценностями и нормами поведения, установленными законодательством Российской Федерации, убежденности в необходимости защищать правопорядок правовыми способами и средствами, умений реализовывать основные социальные роли в пределах своей дееспособности;

5) освоение приемов работы с социально значимой информацией, её осмысление; развитие способностей, обучающихся делать необходимые выводы и давать обоснованные оценки социальным событиям и процессам;

6) развитие социального кругозора и формирование познавательного интереса к изучению общественных дисциплин».<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс] URL: <http://fgosvo.ru/> (дата обращения: 28.04.2018).



Из этого перечня результатов изучения обществознания, можно сделать вывод, что на уроке педагогам необходимо компетенции с целью эффективного и безопасного взаимодействия в социуме для учеников.

Для развития учебно-познавательной компетенции педагогам, необходимо использовать интерактивные технологии в своей практике, как уже было описано в первой главе дипломной работы. При применении интерактивной технологии реализуется такая модель обучения, при которой взаимодействие происходит между учениками, а не только между учителем и учеником.

Для развития всех обозначенных выше компетенций необходимо использовать игровые технологии, применение ролевых игр, решение учебных ситуаций. То есть, варианты использования интерактивной технологии, сопоставимы с задачами для развития интерактивного метода обучения. Полушкина Г.Ф. в своей статье пишет, что учебная ситуация рассматривается как: «дифференцируемая часть урока, которая включает в себя комплекс условий, необходимых для получения ограниченных специфических результатов»<sup>43</sup>. При применении деловой и ролевой игры, появляется возможность и развивать, и оценивать учебно-познавательную компетенцию.

Зарубина Ю.Н. отмечает, что использование ролевой игры отражает не только учебно-познавательную компетентность, но и наличие социальной креативности. «Основное преимущество ролевой игры для развития социальной креативности студентов состоит в получении определенного опыта взаимодействия и решения возникающих проблем в нестандартных, непредвиденных жизненных ситуациях, моделировании и проигрывании этих ситуаций в альтернативной игровой деятельности, генерированию идей,

---

<sup>43</sup> Полушкина Г.Ф. «учебные ситуации как средство формирования универсальных учебных действий с применением средств интерактивной доски». Концепт, 2017, №9.

постановке и творческому решению задач в сфере социальной реальности и межличностного взаимодействия»<sup>44</sup>.

Ценностно-смысловая компетенция, так же будет формироваться при использовании такого методы как игры, особенно четко это можно проследить на социальных темах в рамках курса обществознания, когда ученикам наглядно показывают социальные явления, которые необходимо проанализировать и найти пути их решения. Тут же, будет развиваться социальная компетентность, потому что обучающиеся в процессе такого урока будут учиться общаться с одноклассниками (здесь важно отметить, что под общением понимается умение находить компромисс, слышать другую точку зрения). Как уже было оговорено раньше, социальная компетентность пересекается с коммуникативной компетенцией, поэтому можно сделать вывод о том, что при применении дидактической игры на уроке обществознания будут развиваться многие из вышеобозначенных ключевых компетенций.

## **2.2 Исследование опыта использования дидактических игр: наблюдение на уроке и интервью с педагогами**

Одной из задач нашей работы было провести исследование применения дидактических игр на уроках обществознания. Мы запланировали наблюдение и интервью с педагогами в шестнадцати школах Екатеринбурга.

Наблюдение было необходимо, для того чтобы получить целостное представление, об использовании дидактических игр на уроке обществознания. Увидеть, каким образом учителя города Екатеринбурга применяют дидактические игры, описать как реагируют на игру обучающиеся.

Интервью было необходимо, для того чтобы выяснить мнение учителей города Екатеринбурга о дидактических играх. Выяснить, какие

---

<sup>44</sup> Зарубина Ю.Н. «ролевая игра как один из инструментов развития социальной креативности студентов», международный научный журнал «символ науки» №02-1/2017.

игры они применяют в своей практике, и причины, по которым они применяют игры. Какие положительные и отрицательные стороны дидактической игры они определяют для себя?

Использование интервью и наблюдения одновременно было необходимо для того, чтобы просмотреть и проанализировать, как на практике школьные учителя применяют дидактические игры на своем уроке, спонтанно или с конкретными целями, как включают игру в учебный процесс.

В своем исследовании я посетила шестнадцать уроков, на которых была применена игровая технология. И провела шестнадцать интервью, с учителями, которые используют игровые технологии в своей практике. На одних уроках, игра была как элемент, на других как самостоятельная модель проведения уроков. Соревновательный момент игры стимулирует учеников. Это хорошо работает на будущее, так как это стимулирует их изучать предмет лучше и качественней. На уроках, где проходило наблюдение, чаще всего использовались викторины, брейн-ринг, «своя игра».

Первый урок, который мы наблюдали, был урок-игра по типу «брейн-ринга». Занятие проходило в восьмом классе, тема игры – «экономическая сфера». Принципиально важно отметить, что команды формировались на основе личных предпочтений учеников, что в некоторые моменты вызывало нарушение дисциплины в процессе игры (разговоры на личные темы). Целью данной игры было вспомнить ранее пройденный материал (материал, который проходили в седьмом и восьмом классе по теме «Экономика»).

В этой игре формулировка вопросов принципиально отличается от тех, которые в учебнике. В этом и есть «изюминка» этой игры, она заставляет учеников задуматься. Эта игра проходила в два тура, по результатам первого выбирается две команды победителя, которые и продолжают борьбу в следующем туре. Учитель, здесь, поступает мудро. Она предлагает ученикам побороться за личный интерес, за собственную оценку, не зависимо от группы. Это очень хорошо влияет на учеников, это не «бьет» по их

самооценке (что они не смогли пройти в тур). Опыт учителя, проводившего эту игру, двадцать семь лет.

В интервью после урока, она сказала *«игровые технологии очень трудно использовать с детьми, которые не привыкли к этому. Для них любая смена обстановки, то есть они сидят не по рядам, парами, то им уже не привычно. Им хочется общаться с друг другом, поэтому встает вопрос о дисциплине»<sup>45</sup>*. Я с ней, в этом плане полностью согласна, в школе в которой я была, она работает первый год, и по ученикам видно, что для них не привычен такой вид деятельности. Они вместо того, чтобы быть заинтересованными в выигрыше их команды, обсуждали посторонние темы.

В своей практике, педагог использует игры в начале урока, с целью обобщения и актуализации знаний, полученных на прошлом уроке. Использует игры всех темах предмета обществознания. Минус в использовании игры на уроке обществознания, педагог определяет, как: *«во время игры, как правило, оцениваются не индивидуальные результаты и знания, а игры чаще всего идут коллективные, и можно выбрать хорошую команду и пристроится к ним, и победить»<sup>46</sup>*, то есть сложно оценить личные знания.

По поводу рациональности использования игры в выпускных классах отвечает, что *«ну, если не ставить задачей натаскать на решение вариантов ОГЭ, то в принципе да, потому что во время игры, в непринуждённой обстановке актуализировать знания. Да. То есть вот как-то, вот, то что в памяти есть, но не всегда в нужный момент приходит, потом игра это все равно более такая непринужденная обстановка, и во время игры, ребенку вспомнить и ответить проще, чем во время урока или консультаций, когда он сидит и концентрируется на вопросах, сложных. И отвечает, решает тест. Но, я думаю, что да»<sup>47</sup>*. О том, в каких классах лучше всего проходит игра, педагог высказала мнение, что игры в-десятых и одиннадцатых классах

---

<sup>45</sup> См. приложение 3, К1.

<sup>46</sup> См. приложение 3, К1.

<sup>47</sup> См, приложение 3, К1.

проходят лучше, чем в средней школе. В прошлой школе такого не было, это связано с тем, что педагог вел классы с самого начала, с пятого, и обучающиеся были готовы к играм. В данной школе такого нет, как показал на практике девятый класс, в процессе игровой деятельности, они успевают заниматься своими личными делами. По этим данным исследования, можно сделать вывод о том, что если с учениками играют с начала изучения предмета, а еще лучше с начальной школы, то игра приносит множество плюсов, которые влияют и на успешную сдачу выпускных экзаменов. Так же, проведение успешной учебной игры, зависит от подготовки учеников. Педагог привел пример из своей деятельности в новой школе *«Например, мы вот играли в параллели седьмых классов, в 7а уровень эрудиции у детей повыше, получше, а там, где нет эрудиции, может быть логика включается, то есть такие хорошие деточки. А вот два других, они ну вот как-то, так, вопрос задаешь, они не знают, ребус даешь, они не понимают, как этот ребус решить, поэтому с ними играть сложно<sup>48</sup>»*.

Таким образом, очень важно с самого начала изучения предмета обществознания, качественно подготавливать учеников. На основе данного интервью и наблюдения, можно сделать вывод о том, что в применении игр очень важную роль играет подготовка учеников к ним. Если у учеников «слабая» подготовка, то и игры проходят не по плану учителя. Так же играет важную роль опыт в играх у самих обучающихся. Если с ними не играли раньше, то они не понимают пользы игры и рассматривают её как возможность отвлечься от учебной деятельности.

На вопрос про рациональность использования дидактических игр в выпускных классах, когда идет активная подготовка к сдаче ЕГЭ, педагог ответила следующим образом *«Но игра все равно, концентрирует внимание, показать решение нестандартных ситуаций – позволяет, да. Одно дело, когда ребенок отвечает на вопросы к параграфу, где есть параграф, в котором есть ответ на вопрос, причем как правило, вопрос к параграфу.*

---

<sup>48</sup> См. приложение 3, К1.

*Это вопрос в вопросительной форме, да, ответ можно легко найти, а здесь то же самое, только спрашивается в другой форме, в другом виде, и собственно говоря, в ЕГЭ вопросы же тоже стоят не совсем так, как они звучат в программе. Там нужно выбрать правильное суждение, нужно выбрать теория или факт, про схемы я вообще молчу, там просто надо внимательно смотреть, про диаграммы, поэтому я думаю, что системно-деятельностный подход он должен учить ребенка учиться, а если ребенок умеет учиться, то он и ЕГЭ сдаст<sup>49</sup>». В связи с этим, можно сделать вывод, что если умело использовать игру на уроке, то и при подготовке к ЕГЭ она может помочь, опять же на уроках обществознания в выпускных классах есть своя программа, которую необходимо освоить, а с помощью игры можно систематизировать знания учеников по обществознанию.*

Второй урок был у девятого класса, и игра, которая использовалась на этом уроке, была «своя игра». Целью урока было повторить пройденные темы обществознания, перед экзаменом (ОГЭ), суть игры по мотивам телевизионной, ученики выбирают уровень сложности вопросов. Педагог, проводивший этот урок, имеет педагогический опыт двадцать три года, из них девятнадцать работает в школе, в которой было проведено исследование. Это было сразу видно по реакции класса на игру, весь класс был собран, нацелен на результат своей группы. Что важно отметить, ученики не обращались к телефонам во время игры. Было интересно наблюдать за взаимодействием их, как команды. Было сразу понятно, что с учениками давно играют, играют они стабильными командами (заранее знают, кто будет в их команде). Учитель после урока, в ходе интервью, подтвердила мои наблюдения на этот счет, в этом классе очень стойкие связи учеников, и в таком составе групп они играют больше одного учебного года. В процессе урока ученики были увлечены игрой, в классе не было ни одного ученика, который бы выделялся из команды, все работали сообща. Из своего опыта, учитель рассказала, что подобные игры она проводила и в параллели девятых

---

<sup>49</sup> См., приложение 3, К1.

классов, где соревновались два класса. По моему мнению, это прекрасная возможность мотивировать учеников к получению знаний, когда идет соревновательный процесс не только между учениками класса, а между классами. На вопрос о плюсах применения игровой технологии, учитель ответила так, *«ну, игра позволяет схематично рассмотреть реалии жизни, дети могут проявить себя в разных ролях, те роли, которые в жизни им пока не доступны, они могут на уроке их посмотреть, понять, что у них получается, что нет»*. Из своего опыта, учитель рассказала, что подобные игры она проводила и в параллели девятых классов, где соревновались два класса. По моему мнению, это прекрасная возможность мотивировать учеников к получению знаний, когда идет соревновательный процесс не только между учениками одного класса, но и между классами одной параллели. Так же, в процессе этой игры, многие ученики провели самоанализ своих знаний. После урока, пока ученики собиралась, я услышала такой диалог: *«надо будет повторить политику, и право»*, значит эта игра оказала воздействие на подготовку к выпускному экзамену. В интервью данный учитель, на мой вопрос *«в каких классах лучше всего проходит игра?»*, ответил: *«я думаю, что чисто теоретически игры должны лучше проходить, в-пятых-шестых классах, но на моей практике наоборот, на практике легче играть со взрослыми»*, объяснила она это так: *«они более организованны, они более конкретно воспринимает игру, они понимают, что это их обучает, но дает возможность отвлечь их от повседневной школьной жизни, от контрольных, традиционных уроков, немножко повеселиться, в рамках разумного»<sup>50</sup>*. Свое отношение к использованию игры в выпускных классах, учитель сформулировал так, *«в девятом классе, очень большой объем материала, который нужно освоить именно за девятый класс. У нас один урок в неделю. Темы трудные, это политика и право, и на игру у меня времени не остается»<sup>51</sup>*, но при этом, проводит игры в одиннадцатом классе, игры на профессиональную ориентацию. Тут все

---

<sup>50</sup> См. приложение 3, К2.

<sup>51</sup> См. приложение 3, К2.

зависит не от желания учителя проводить игры, а от количества занятий в неделю.

Третий урок, который я посетила, проходил в седьмом классе, это была игра-викторина на тему «Деньги и их функции». Очень важное отличие, из этой викторины никто не выбывает до окончания игры. Как правило, в играх в которых есть туры, после каждого выбывают ученики, которые набрали меньшее количество баллов. Когда ученик остается в игре до конца, это положительно влияет на мотивацию школьников играть, продолжать игру, а не сидеть весь оставшийся урок, смотреть, как играют остальные. В первом туре, были достаточно простые задания. Необходимо было дополнить фразу, это можно было сделать с помощью логики и своего социального опыта. Например, «журчат ручьи, промокли ноги, весной пора платить...» или «Люди ходят на базар: там дешевле весь...» на эти вопросы, ответили все ученики класса. Второй этап уже был сложнее, перед группами поставили вопрос «Назовите основные процессы экономики». На этом этапе у учеников возникли сложности, им не хватило данного им времени на ответ. Учитель «отошел» от плана своего урока, и дал еще времени на подумать. В этом заключается одна из специфик применения игровых технологий, не всегда игра идет по плану, бывают ситуации, когда необходимо дать больше времени на ответ, или вообще, отойти от игры и помочь своим ученикам дать ответ. Помощь может заключаться в наводящих вопросах к классу, или дополнительных объяснений на тему, по которой возникла заминка у учеников. Опыт учителя, проводившего эту игру, составлял четыре года. Несмотря на свой небольшой опыт, этот учитель сумела выстроить теплые, доверительные отношения с классом. Это было заметно как до урока, так и на самом уроке. В своей практике, учитель применяет так же ролевые игры. Целью ролевой игры является актуализация темы: *«например, недавно с классом мы проходили тему конфликтов, я выбрали три пары учеников, вывела их из класса, дала «вводные» чтобы они разыграли конфликт. Это начало урока привлекло внимание всех учеников класса, потому что*



*показанные модели были близки им, они с ними встречаются почти каждый день<sup>52</sup>». Плюсы применения игровой технологии, педагог определила, как взаимодействие учеников на уроке, это она обосновала так «сейчас в школе даже на переменах можно увидеть, что одноклассники не общаются между собой, а заняты в телефоне. Поэтому играть сейчас очень важно, важно стимулировать общение между детьми<sup>53</sup>», во время нахождения в школе, а конкретно на перемене, это можно было легко заметить. Даже во время общения между собой на отвлеченные темы от уроков, ученики смотрят в телефоны.*

Еще одним плюсом дидактической игры, педагог назвала получение знаний, которые пригодятся в жизни. По её мнению, это очень важный момент, показать на уроке, что те действия, которые они совершают во время урока, будут необходимы им в жизни. Минус в применении игровой технологии, видит только один, и это планирование. Проводя урок с использованием игровой технологии, надо быть готовым отойти от запланированного. Так же, есть еще один минус, по мнению этого учителя: *«Минус по подготовке игры для класса. В начале своей педагогической деятельности, я на параллель планировала одну игру, и пичкала ею все классы, а когда видела результат, что одна и та же игра не идет в одних классах, а в других проходит на ура, стала адаптировать игры под конкретный класс, подгонять их под возможности учеников, вот тогда игры хорошо идут<sup>54</sup>».* То есть, минус использования игровой технологии, состоит в том, что это долго по времени, особенно если нет опыта проведения игры. Этот учитель не ведет уроки в выпускных классах, поэтому не может дать свой ответ на вопрос о рациональности использования игр в выпускных классах.

Четвертый урок, на котором было проведено наблюдение, был урок у восьмого класса. Тема урока была «Социальные статусы и роли». В начале

---

<sup>52</sup> См. приложение 3, КЗ.

<sup>53</sup> См. приложение 3, КЗ.

<sup>54</sup> См. приложение 3, КЗ.

урока была актуализирована тема, две ученицы рассказали про себя, обозначив свои социальные роли. Одна говорила про свои предписанные роли, и только про них. Вторая про достигаемые. Этот прием отлично сработал на привлечение внимания учеников, во время «представления» девочек весь класс был обращен к ним, те ученики, которые придя на урок сразу взяли в руки телефоны, отложили их. Затем, все объяснения учителя про роли слушали все школьники. Это можно объяснить тем, что учеников задела эта тема, вызвала у них интерес, ведь у них тоже есть роли (это наглядно продемонстрировали их одноклассницы). После объяснения темы, последовала так же ролевая игра, только роли им раздали. Ученикам представилась возможность «примерить» на себя другую роль, и совершить действия которые ассоциируются с этой ролью.

Педагог, проводивший эту игру, имеет опыт двадцати лет работы в школе. Предпочтение отдает ролевым играм, игровым заданиям, в которых есть элементы работы с текстами, викторинам. Плюсы в применении игровой методики видит такие же, как и предыдущие педагоги, это социализация, рефлексия собственных знаний. Отдельно отмечает, возможность помочь перебороть страх учеников перед выступлениями перед классом. Это очень важно, ведь достаточно показать ученику, что нет ничего страшного в том, чтобы выйти и рассказать или показать, что-то, перед классом.

В своей практике учитель столкнулась с таким явлением как неумение играть на уроке, то есть ученики не понимали, что от них хотят, боялись отвечать на уроке. *«Ну, вот я часто меняла школы, и видела много разных детей, и могу сказать, что не все дети любят играть на уроке, даже не то что не любят, не умеют. Да, точно, не умеют. У меня был случай из практики, прихожу в класс вести урок, а дети молчат, сидят, слушают, пишут, дисциплина на уровне, я задаю классу вопрос, они опять молчат<sup>55</sup>».* То есть, эта ситуация была вызвана тем, что активные методы обучения ранее не использовались в уроках с ними. Четвертый учитель, объясняя свое

---

<sup>55</sup> См. приложение 3, К4.

отношение к использованию игры на уроках в выпускных классах, сразу развел урок в классе, и подготовку к экзаменам. *«Игра используется на уроке, урок, это не подготовка к ЕГЭ, ОГЭ, а изучение, осмысление материала. Игра хорошо показывает, как ученик может свои знания на практике применить, что у него усвоилось<sup>56</sup>»*. Это, несомненно, спорное высказывание, с одной стороны, оно безусловно верное, для подготовки к выпускному экзамену есть консультации. Но, учитель все равно должен проводить мониторинг готовности к экзамену в выпускном классе.

Пятый урок был в восьмом классе, тема урока «Нации и межнациональные отношения». Игровая ситуация заключалась в том, что группам надо было подготовить доклад на школьную конференцию на заданные темы, в своей подготовке можно было использовать интернет. Этот момент очень важен в данном случае, в процессе подготовки ученики учатся анализировать полученную из интернета информацию, вычленять из нее важное для их конкретной темы. Это игровая ситуация так же сработала на развитие навыка публичного выступления. В процессе подготовки учениками своих сообщений, они учились выстраивать логически свои выступления. Эти все навыки помогут им в дальнейшем процессе обучения. Все темы докладов были заданы в форме вопросов, что давало поле для самостоятельного выбора участников группы, вариантов построения своих выступлений. Эта игра показала, как ученики класса умеют выполнять командную работу. Позволила проявить лидерские качества учеников.

Педагог, проводившая эту игру, двадцать пять лет работает в школе, в интервью учитель сказала, что старается использовать игры часто, особенно «мозговой штурм» почти на каждом уроке, так же использует игровой момент, чтобы показать наглядно ученикам, изучаемую тему: *«ребята нам показывали дивиантное поведение, мы анализировали его. Деликвентное так же»*. Плюсом выделяет так же взаимодействие учеников, умение действовать в нестандартной ситуации. На уроке, на котором я была, одна группа

---

<sup>56</sup> См. приложение 3, К4.

отказалась выступать. В этой группе были один мальчики, которые все время данное им на подготовку просидели в телефонах. Это можно объяснить «подростковым» возрастом. По поводу отношения к играм в выпускном классе, в рамках моего исследования нас интересует только девятый, высказала следующее мнение *«ну смотря что понимать под подготовкой к ЕГЭ, если написание однотипных заданий, то нет. Если процесс получения знаний, более лучшего усвоения материала – да<sup>57</sup>»*. Подобное мнение, уже высказывали учителя, принимавшие участие в моем исследовании.

Шестой урок, проходил в шестом классе. Тема урока «Человек славен добрыми делами». В процессе урока, с помощью ролевой игры было наглядно показано, что такое добро и зло. Обществознание, этот класс, изучает первый год. В процессе игры был использован интернет. В начале урока, учитель попросила учащихся класса сформулировать определение добра, затем открыла браузер и в поиске набрала запрос «добро это...». Ученики класса читали определения, предлагаемые интернетом, сопоставляли их, анализировали, чего не хватает в каждом определении. Затем педагог дала 3 минуты, для того чтобы ученики на основе прочитанных определений, сформулировали свое собственное. Затем, дается задание, проиллюстрировать добро в паре, как они понимают его.

Очень интересно было наблюдать именно этот момент. Одни ученики понимали добро как, отдать свою вещь своему другу, которая ему понравилась. Одна из иллюстраций было построена так: «Диалог двух учениц: 1 - ой, мне так нравится твой карандаш. 2 – хочешь, я тебе его подарю? 1 – да! Девочка отдает карандаш». Другие под добром понимали помочь бездомным животным, напоить их молоком. Еще одна пара, продемонстрировала добро, как позитивное отношение к другим людям, ходить по улице с улыбкой и никому не грубить. Вот эти три основных идеи были заложены в выступление класса. Далее, учениками были составлены

---

<sup>57</sup> См. приложение 3, К5.

правила доброты. Класс поделился на группы, и каждая группа должна была представить свои правила, после обсуждения были выведены «универсальные» правила. И на последние десять минут урока, было оставлено очень интересное задание, по моему мнению, ученикам надо было описать пантомимой пословицы о доброте. Так как времени оставалось мало, класс поделили на пять групп, каждая группа вытянула пословицу. Этот момент был самым ярким на уроке, ученики активно принимали участие, был виден их азарт. Так же, это подняло ученикам настроение.

Стаж работы учителем меньше года, только с этого учебного года стала преподавать. До этого, пять лет работала в другой сфере. Учитель проводит анализ каждого урока, анализирует ошибки в игровых ситуациях, *«Возможно, в силу своего опыта, я еще не совсем понимаю, как должна проходить игра, правильно. Не всегда могу замотивировать учеников играть<sup>58</sup>»*. Педагог понимает необходимость игры в современных условиях, и с каждым разом совершенствует свои уроки с применением игровых технологий, а не отказывается от уроков с игрой, в пользу классических. Под классическими уроками я понимаю, уроки на которых учитель объясняет тему, с использованием наглядных пособий, а бывает и вообще без них. Так же, этот учитель отмечает, что игра стимулирует учеников в обучении, в получении знаний, *«Детки учатся проявлять себя, учатся отстаивать свою точку зрения, договариваться, это самый большой плюс, потому что именно это понадобится им в жизни. Так же, детки на игре сразу могут применить свои знания на практике, усвоить те моменты, которые недопоняли из теоретической части урока<sup>59</sup>»*. Такое же мнение высказывают и другие учителя, которые были интервьюируемыми в исследовании. Педагог ведет уроки обществознания в-пятых, шестых, и седьмых классах. Использует игры как элементы урока, а не полностью весь урок. Это обосновано тем, что в-шестых и седьмых классах, ученикам тяжело

---

<sup>58</sup> См. приложение 3, К6.

<sup>59</sup> См. приложение 3, К6.

концентрировать внимание подолгу, сидеть сорок минут и заниматься одним видом деятельности.

Седьмой урок, который я наблюдала, был также в шестом классе. Тема урока была «Человек в группе». В начале урока происходило обсуждение проблемы урока, может ли человек существовать вне группы. Потом шло теоретическое обоснование темы наглядными методами (презентация на слайде). Потом с целью объяснить наглядно отличия социальных групп, ученикам было предложено разделиться на четыре команды, вытянуть карточку с типом группы, которую необходимо проиллюстрировать (группа по выбору, не по выбору, группа с негативным влиянием, и с позитивным). Ученики должны были проиллюстрировать пример группы так, чтобы одноклассники поняли, про какую группу идет речь. В этой ситуации, это позитивное применение игры, которое поможет освоить теоретическую часть урока. После выступления каждой группы, проводилось обсуждение выступления. Ученики рассказывали, какой элемент выступления натолкнул их на определение конкретного типа групп, и почему это не может относиться к другому типу. В процессе обсуждения, были задействованы большинство учеников, только трое из всего класса не принимали участие. На попытки учителя подключить их в беседу, было сказано «дак все уже сказали, мы согласны с мнением класса».

Стаж педагога, проводившего этот урок один год (важно отметить, что на момент исследования, шел второй год работы учителя). Не смотря на небольшой опыт, у педагога есть собственная разработка игры «Кто хочет пятерку?», игра по аналогии «Кто хочет стать миллионером?». Так же, педагог применяет «дебаты» в своей практике, под дебатами здесь понимается то, что ученикам задается ситуация, определяется кто «за», кто «против» и ученики должны отстаивать свою точку зрения. Очень важно, то, что не всегда позиция учеников реальная, совпадает с позицией в игровой ситуации, что позволяет ученикам посмотреть на проблему с другой позиции. Плюсы при применении игровой технологии, определила, как

развитие личностных качеств учеников, умение работать в группе, стимул для получения знаний. Минусом считает, отсутствие возможности в объективной оценке каждого ученика. И увеличение времени на подготовку урока.

Восьмой урок, был в восьмом классе. Тема урока была «Богатые и бедные». Целью урока было закрепить полученные знания, вспомнить социальный и экономический блок. Игровая ситуация заключалась в следующем, ученики выступали в роли депутатов государственной думы, и должны были выдвинуть свои законы, благодаря которым в стране не будет бедности. Для выполнения игровой ситуации, ученикам необходимо было объединиться в группы не более четырех человек. В процессе выполнения этого задания можно было отследить, как появляется лидер группы, который распределяет задания среди участников. Обычно, в классе есть один или два лидера, но, благодаря подобным играм, у других учеников класса была возможность проявить себя. На подготовку этого задания давалось пятнадцать минут. Первая группа нашла выход из предложенной ситуации, увеличение прожиточного минимума до пятнадцати тысяч рублей, обосновав это тем, что люди, которым не хватает денег, идут грабить, что подставляет под удар других граждан. Это предложение не поддержал остальной класс, в процессе обсуждения пришли к тому, что посчитали сколько необходимо на одного члена семьи в месяц, по их подсчетам вышло четырнадцать тысяч пятьсот рублей. Но, они не учли расходы на проезд, лекарства, и многие критерии своего расчета взяли средние. Наглядно было показано, что увеличение прожиточного минимума не искоренит бедность, а лишь немного улучшит ситуацию.

Вторая группа предложила освободить рабочие места от «иностранных граждан» в пользу русских. И упрощение ведение бизнеса, дословно: «облегчить получение разрешений». Они предложили такую логику, что как только уволят всех нерусских, заработная плата увеличится на их должностях, и они пойдут работать за достойные зарплаты. Это

предложение, было поддержано несколькими одноклассниками. Но, одна ученица класса задала вопрос, а не повлечет ли увольнение за собой беспорядки, и как быть с теми «не русскими», у которых российское гражданство. Класс стал рассуждать, и пришли к выводу, что необходимо усложнить получение разрешения на работу, а также придумать как мотивировать предприятия брать на работу русских.

Третья группа подошла с совсем другой стороны, они предложили спонсировать постройку новых предприятий, чтобы создать новые рабочие места. Так они решат не только проблему с бедностью, но и помогут с выбором профессии для школьников, обосновали это тем, что через год им предстоит сделать выбор в пользу специальности, которой они посвятят свою жизнь. А на данный момент, они не могут определиться с профессией, так как некуда потом идти работать, они слышат от родителей - «у нас нет связей в этой области, мы тебя не сможем пристроить». Обсудить проект этой группы, и четвертой не успели, так как прозвенел звонок. Договорились, продолжить на следующем уроке.

Стаж педагога, проводившего эту игру составляет двадцать один год, можно сделать вывод, что педагог умело применяет игры, всегда достигает поставленных целей. Этот вывод я подкрепляю высказыванием из интервью *«Вот сейчас был класс, они мне достались в середине того года, когда их учитель ушла в декрет. Когда пришли ко мне, они же даже разговаривать на уроках не могли, сидели, слушали, писали, ответы на уроках устные клещами тянула. Вот тут то я и поняла \*громко сказала\*, что с ними нужно не викторины и тому подобные игры проводить, а большие ролевые игры, чтобы они имели возможность высказываться, спорить друг с другом, на учебные темы естественно<sup>60</sup>»*. Судя по тому, как прошла игра, как ребята отвечали и отстаивали свое мнение, и как были увлечены игрой, педагог достигла поставленной цели. Так же, игра у данного педагога, это универсальный метод, который позволяет развивать личные качества

---

<sup>60</sup> См. приложение 3, К8.



учеников, стимулировать к обучению, узнавать что-то новое. Недостатки видит в том, что это долгая подготовка учителя к уроку, особенно в начале работы с играми. При подготовке к выпускным экзаменам, считает, что систематическое применение игр, помогает подготовиться к экзамену, в доказательство приводит следующие аргументы *«Задача учителя научить ребенка, вот пришел к тебе в пятом классе малыш, ты учишь его, социализируешь, на выходе получаешь полноценного члена общества, с навыками, которые мы, как учителя обществознания должны ему дать, для полноценного существования в обществе. Научить его работать с источниками информации, особенно это важно в обществознании, особенно в правовой теме, вот я его научила по одному закону, он его знает, а перед ЕГЭ закон поменялся, и все. Если ему попадется этот вопрос на экзамене, он не ответит. А играя, я ему даю тексты законов, актов всяких, они их читают, учатся понимать. Поэтому считаю в этом случае, безусловно, да. Но, успешная сдача ЕГЭ это еще и внимательность, чему тоже можно научить в игре, обращать внимание на детали. А научить заполнять бланки, можно и на консультациях. Тем более сейчас, даже при переходе из начальной школы в среднюю, дети тоже сдают что то вроде ЕГЭ, но по своему уровню естественно. Поэтому чаще всего, нынешнему поколению, заполнение бланков дается легко, не то что тем, кто был первооткрывателем ЕГЭ<sup>61</sup>».*

Девятый урок, на котором я была, был у девятого класса, тема урока «Конфликты в обществе». Целью урока преподаватель поставила наглядно продемонстрировать, что конфликта, во многих случаях, можно избежать. Этот урок был запланирован учителем как обобщающий. На уроке, ученикам, для выполнения первой предложенной им, игровой ситуации, необходимо разделиться на команды. Первое задание, было проиллюстрировать конфликт, который им попался. Важно отметить, что на карточках не было четкого названия конфликта, а только его определение.

---

<sup>61</sup> См. приложение 3, К8.

Например, «в результате такого конфликта, как правило, страдают два человека», формулировка определения, достаточно странная, но, позволяет ученикам подумать, логически поразмыслить. Это хорошо влияет на подготовку к выпускному экзамену, в котором некоторые формулировки не такие как в учебнике. В конце своей сценки, ученики должны сформулировать: 1. Каким образом можно было избежать этого конфликта? 2. Как его решить? Опять же, ученикам было необходимо проанализировать свой конфликт. То есть, задача была не просто показать конфликт, а показать его и найти возможность избежать или решить его. В этом моменте, ученики часто обращаются к своему социальному опыту, анализируют его. После представления каждой группы, было обсуждение представленного конфликта, ученики дополняли пункты по избеганию или решению конфликтов. Ученики активно были включены в работу, это можно объяснить актуальностью темы конкретно для учеников, каждый ученик современной школы, особенно средней, участвовал в конфликтах, которые обсуждались. Им было интересно, в классе не было ни одного человека, который был занят своими делами. Все активно принимали участие в обсуждении.

Педагогический стаж учителя, проводившего урок, тридцать лет. Это достаточно опытный учитель, у которого уже есть разработки игр на каждую тему, целью проведения игр в конце изучаемой темы, определяет мониторинг знаний учеников. *«...у меня с моим опытом, уже составлена почти на каждую тему своя игра, в конце темы прекрасно позволяет промониторить освоенность материала, изученного<sup>62</sup>»*. По поводу плюсов, этот учитель высказывает новую точку зрения на этот счет, отличающуюся от других учителей, принимавших участие в исследовании. *«в первую очередь, главный плюс, это обстановка на уроке, непринуждённая. То есть, класс приходит на урок, дети в старшем звене уже понимают, что если закончили тему, то будет контрольная. Приходят напряженные, но, когда понимают, что*

---

<sup>62</sup> См. приложение 3, К9.

*будет игра расслабляются и проявляют себя<sup>63</sup>». На самом деле, это очень важная характеристика непринужденности на уроке, в такой обстановке. Это способствует большей усвояемости знаний учениками, они готовы сотрудничать с учителем, в головах нет мысли, «хоть бы не спросили». Минусы выделяет такие же, как и большинство учителей (в рамках нашего исследования). «...не на всех игра влияет одинаково, кто-то из учеников видит в игре возможность проверить свои знания, проявить себя... кто-то отсидеться на уроке, вроде и был в команде, но при этом не проявил себя. За свой большой, если так можно назвать опыт, я видела разных учеников, работала в разных районах города. Не все дети способны воспринимать игру, как учебную деятельность<sup>64</sup>». Учитель подняла еще одну очень важную проблему, есть ученики, с которыми она не играет вообще. Не смотря на свое позитивное отношение к игре, в школе есть два класса с которыми не проводят игры, потому что «...есть на данный момент два класса, в которых не идут игры, с ними лучше по классике, пришла, рассказала, на слайде что то, показала и ушла.... Но там и дети такие... нету у них желания изучать предмет<sup>65</sup>».*

К сожалению, у современных школьников встречается такая установка, «я пойду в технический вуз, поэтому не буду изучать гуманитарные предметы (исключая русский язык), мне по ним экзамены не сдавать», вот из-за этого пропадает мотивация к обучению в целом, их учебная деятельность ограничивается теми предметами, которые нужны для экзамена, особенно это видно в более старших классах. Данный учитель, к играм в выпускных классах относится не так, как другие учителя, принимавшие участие в исследовании, «ну, я конечно играю в выпускных классах, но реже, реалии ЕГЭ заставляют отложить все игры, и четко учить решать задания олимпиадного типа. Особенно, в условиях, что большинство сдают обществознание, а к подготовке не подходят серьезно,

---

<sup>63</sup> См. приложение 3, К9.

<sup>64</sup> См. приложение 3, К9.

<sup>65</sup> См. приложение 3, К9.

*что то вроде.... «ну это же обществознание.. там легкотня», вот и приходится, хотя бы на уроках их заставлять решать кимы и хоть что то учить<sup>66</sup>». Тут скорее всего, играет значение не выбор учителя в пользу конкретного метода, а позиция учеников, которые выбирают обществознание, но не готовятся к экзамену. Тем самым, еще раз подтверждается, что успех проведения зависит не только от педагога, но и от учеников, от их подготовки. «Я в этой школе первый год, и те, одиннадцатые классы, которые мне достались.... С ними играть нет времени, заполняем пробелы в знаниях. Поэтому рациональность зависит от учеников, от их уровня подготовки, а не от желания учителя<sup>67</sup>».*

Десятый урок, который я наблюдала, был в девятом классе, по теме «Политические партии». Ученикам в процессе урока предлагалось воссоздать элементы избирательной компании. Игра состояла из шести туров. Класс разделился на четыре группы, но учитель «перетасовала» группы, это было обосновано тем, что в этом классе есть маленькие «свои» коллективы, а в целом класс между собой не общается. Это вызвало негативную реакцию у класса. Но, они все равно начали играть. Было интересно наблюдать как в «новых» группах будет происходить взаимодействие, и какой результат даст такой поступок учителя. В первом туре была заметна скованность в каждой группе, многие сидели и отмалчивались. Но ко второму туру подключились к игре, и принимали активное участие в работе команды. Было сразу заметно, как изменилась обстановка в классе, если в начале игры было напряжение, то ко второму туру атмосфера стала более мягкой, ученики раскрылись. К третьему туру, все участники групп раскрылись, далее игра проходила по плану педагога, но закончить игру не успели.

Педагогический стаж учителя, десять лет. Педагог так же использует игры на всех темах, ролевые игры, викторины. В своей практике применяет «игровые пятиминутки», в начале урока, в середине. Плюсы «игровой технологии» выделяет такие же, как и большинство учителей,

---

<sup>66</sup> См. приложение 3, К9.

<sup>67</sup> См. приложение 3, К9.

взаимодействие учеников между собой, раскрыть лидерские качества, попробовать себя в новых ролях. Минусы, определяет, как *«время, я как учитель трачу много времени на подготовку игры. Еще один минус, это не все ученики одинаково увлекаются игрой на уроке, и не для каждого она является источником знаний, кто то, приходит на урок, особенно пятый, шестой класс и думают «оо, игра, можно ни чего не делать» и сидят выполняя задания не качественно, а вот к девятому классу они понимают уже суть происходящего на уроке, и начинают проявлять себя, использовать свои знания<sup>68</sup>»*. Так же, высказала мнение как учитель № 2, что игры проходят лучше в старших классах, чем в младших. По поводу использования игры для подготовки, высказала что *«ну, например, концентрирование внимания, очень помогает игра, потому что им, деткам, за короткое время, необходимо решить поставленную задачу... ситуация схожая с экзаменом, когда необходимо быстро и правильно решать задания. Опять же игры по типу викторин в выпускных классах, помогают вспомнить ранее пройденный материал, в непринужденной обстановке, сидя на стуле трудно вспоминать, что было пройдено ранее и применять это на практике, это обычно происходит так «блиин, мы же проходили это раньше тут тотото» и весь класс такой «точнооо» \*рассказывает эмоционально<sup>69</sup>»*. Исходя из этого, можно сделать вывод, что если учитель проводил игры в течении всего процесса обучения (с начала курса обществознания), то использование игры вполне рационально именно на уроке, но не на консультации.

Одиннадцатый урок, на котором я побывала, был так же в девятом классе. Тема была так же политическая «Голосование, выборы, референдум». Использовалась классическая викторина, целью которой является закрепление знаний по пройденной теме. Викторина была запланирована в семь туров. В этой викторине, после каждого тура, команда, набравшая наименьшее количество баллов, выходит из игры. С моей точки зрения, это

---

<sup>68</sup> См. приложение 3, К10.

<sup>69</sup> См. приложение 3, К10.

неправильно, потому что выбывшие участники дальше не наблюдают за игрой, а заняты своими делами, а цель урока вспомнить, что было пройдено ранее, теряется. Особенно это сказывается на девятом классе, большинству учеников предстоит сдать экзамен по этому предмету. Первый тур, в нем ученикам необходимо было дать ответы на вопросы, на совещание между собой ученикам давалось не более десяти секунд. В каждой группе работали все участники, они обсуждали и дополняли друг друга, в результате этого тура все группы прошли в следующий этап. Третий тур, предполагал описание идеального кандидата в президенты, группам было дано задание описать психологический и внешний портрет кандидата и обосновать, почему именно эти характеристики они считают важными. Это задание вызвало большой интерес у учеников, так же принимали активное участие все группы. Но, к сожалению, на этом этапе игру пришлось остановить, так как обсуждение кандидатов затянулось и на следующие туры времени не осталось.

Педагогический стаж этого учителя - пять лет. В основном, в своей практике применяет викторины, с целью контроля знаний учеников. Минусы определяет такие же, это много времени для подготовки учителей к уроку с игрой. В отношении, к использованию игры в выпускном классе, относится положительно *«конечно. Особенно сегодня это показали ученики своими впечатлениями после урока «капец если на экзамене попадется эта тема, надо поучить» \*цитирует учеников\*. Игра помогает систематизировать полученные знания». Такая реакция учеников, была вызвана тем, что тема политики рассматривалась с ними в первом полугодии, и когда им без подготовки было предложено поиграть в викторину на эту тему, они поняли, что имеются пробелы в знаниях»<sup>70</sup>. Основываясь на этом, можно сделать вывод о том, что игру рационально использовать при подготовке к ОГЭ.*

---

<sup>70</sup> См. приложение 3, К11.

Двенадцатое наблюдение, проходило так же в девятом классе, по теме «Искусство», выбор данной темы учитель обосновал тем, что скоро экзамены, и необходимо понять, что освоили ученики из этой темы. Это была так же игра викторина. В первом туре, ученикам дан текст, в котором говорится о функциях искусства, они должны проанализировать текст, понять о какой функции идет речь. На выполнение этого задания дается 5 минут, но ученики не справились за данное им время, поэтому было решено добавить еще пять минут. Далее, ученикам дается задание, выбрать вид искусства, который, по их мнению, работает на попавшуюся им функцию. Обосновать, почему это так. На это задание дается 10 минут. Все группы успевают завершить работу над заданием. Что интересно, выступление всех групп заканчивается обсуждением. Именно, ученики оспаривают мнение своих одноклассников. Это очень хорошо влияет на учеников, они учатся отстаивать свою точку зрения, и не боятся ее высказывать. Обсуждение и обмен мнениями затянулся до конца урока. Я считаю, что учитель повел себя не совсем правильно, целью игры было вспомнить полученные ранее знания, обобщить, учитель должен был корректировать их диалоги, чтобы в диалоге между учениками были научные подкрепления их мнения, а не просто «потому что я так считаю».

Стаж работы этого учителя восемь лет, в своей практике, учитель применяет ролевые игры и викторины. Игровые технологии, использует почти на всех темах, но особенно выделяет интерес к играм на таких темах как: социальные, экономические, правовые. Плюсы и минусы, выделяет такие же, как и большинство педагогов, принявших участие в исследовании. К плюсам относит взаимодействие учеников, контроль над знаниями, соотношение между теоретическими знаниями и применением их на практике. Свою позицию, по отношению к использованию игр при подготовке к выпускному экзамену, определила так: *«ну, если брать подготовку к ОГЭ на уроке, есть такие учителя, которые весь год ученикам одно и тоже говорят «у вас же экзамен!!! Вам готовиться надо!!!»*

*\*выделяет эмоционально. И дают решать задания из егэ на уроках. Игра же, это тоже обучение, это решения поставленных задач с помощью знаний, заданная игровая ситуация может помочь на экзамене с ответом. Вот будет сидеть ученик, читает задание и у него в голове БАХ, дак мы же это вот тогда делали, ага. И вспомнит суть урока, что обсуждали, что говорили одноклассники. Им все равно легче воспринимать речь одноклассников, чем учителя»<sup>71</sup>. О чем можно сделать вывод, на основе этой цитаты, что если умело использовать игру, то она будет очень эффективна.*

Тринадцатый урок, который я посетила был в шестом классе, темой урока было «Общение». На этом уроке применялся элемент игры. Целью этого элемента было показать ученикам, что без слов донести информацию очень сложно, чтобы тебя поняли. Ученики вытягивали на парту по одной пословице и должны были проиллюстрировать ее пантомимой. Урок вызвал положительные эмоции. Сложность этой ситуации, заключалась в том, что ученики должны «обработать» пословицу, отобрать действия, с помощью которых они будут выполнять эти задания.

Педагогический стаж учителя, проводившего этот урок, меньше года. Учитель ведет на момент исследования, пятые, шестые и один седьмой класс. *«это весело, детям нравится. В нашей школе после четвертого класса, все классы мешаются и в среднюю школу входят новыми составами классов, так вот игра помогает сблизить их. А в учебном плане, игры конечно хорошо проходят в конце темы, так сказать, чтобы закрепить результат. Или актуализировать тему, я только набираюсь опыта и вот, например, вчера провела такой же урок в шестом классе, только игровой момент с поговорками был вначале урока, актуализировал важность общения»<sup>72</sup>.*

Четырнадцатый урок, который я посетила, был в восьмом классе, его тема была «Экономика. Производство – основа экономики», это был урок завершающий тему. Игра на уроке была викторина. Класс разделился на группы. Взаимодействие внутри групп было гармоничным, не возникало

---

<sup>71</sup> См. приложение 3, К12.

<sup>72</sup> См. приложение 3, К13.



громких споров, все выслушивали точку зрения своих одноклассников. Работа учеников была нацелена на результат, все группы были заинтересованы в выигрыше. Стоит отметить, что у этого класса большая теоретическая подготовка, как охарактеризовал этот класс учитель *«это сильные ребята, с лидерскими качествами»*.<sup>73</sup>

Стаж педагогической деятельности у педагога составляет восемь лет. По поводу плюсов и минусов применения игровой технологии на уроке, не высказал никаких принципиальных отличных мнений от остальных педагогов, принимающих участие в исследовании. Так же отмечает, взаимодействие в коллективе, самоанализ собственных знаний учениками. Минусы определяет, как большие временные затраты на подготовку к уроку. При подготовке к ЕГЭ, по мнению педагога: *«игру рационально использовать если она применялась с самого начала обучения, если начинать вводить игру в девятом или одиннадцатом классе, то это иррационально»*<sup>74</sup>

Пятнадцатый урок, который я посетила был в седьмом классе, его тема была «Закон на страже природы». Это был первый урок по этой теме у класса. Учитель объяснила, почему сначала игровая ситуация, без практики так: *«я сделала это потому, что по сути в этой теме ничего теоретически изучать не надо. Тут надо уметь работать с документами. Уметь читать их, анализировать, им сдавать ОГЭ не скоро, еще много чего может измениться в этой теме. Поэтому моей основной целью было научить работать с законами, искать их»*<sup>75</sup>. Ученикам была задана следующая игровая ситуация, им предложили выступить в роли юристов, защищающих права леса, озера, заповедника, редких животных (чья права защищает каждая группа, выбирались случайно). Ученики должны были подготовить свой проект защиты, опираясь на законодательные акты. Это очень хорошо работает на способность понимания юридических текстов, с их сложнейшей терминологией. Данное задание вызвало бурный интерес среди групп. Все

---

<sup>73</sup> См. приложение 3, К14.

<sup>74</sup> См. приложение 3, К14.

<sup>75</sup> См. приложение 3, К15.

участники групп, стали активно использовать свои гаджеты (это разрешалось). Дисциплина не была нарушена в процессе урока. Педагог так же не выразил отличающиеся мнения о игре на уроке, плюсы и минусы были сходны.

Шестнадцатый урок, был так же в седьмом классе, только тема была о воздействии человека на природу. В начале урока ученикам была рассказана эта тема с теоретической точки зрения. Игровая ситуация была заключена в том, чтобы ученики в группе за оставшиеся десять минут урока, индивидуально (по рядам, но каждый готовит свой аргумент). сформулировали аргументы на тему «человек – царь природы». При этом первый ряд готовит аргументы «за», второй ряд готовит аргументы «против», третий готовится оспаривать и тех, и других. Педагог, в интервью объяснил смысл этой игры, научиться слушать друг друга, так как в этом классе с этим проблема: *«в классе очень много лидеров, и они не замечают и не учитывают мнения друг друга»<sup>76</sup>*. Этот прием, использованный педагогом, очень хорошо реализовал поставленную цель. На подготовку аргументов давалось полторы – две минуты. Учитель спрашивал сначала по желанию, а потом если видел учеников, которые выбивались из общей работы, то спрашивала конкретного человека. Стаж педагога составляет двенадцать лет. Отличающегося мнения от других педагогов, в интервью, не выразила.

На этом исследование было прекращено, в связи с содержательной наполняемостью результатов мы стали получать одинаковые по смыслу ответы. Выводы можно сделать следующие:

1. Если учитель положительно относится к играм, то он их проводит во всех классах, и в том числе, в выпускных. Считая, что игра помогает вспомнить ранее пройденный материал, систематизировать полученные знания. Так же, научиться выполнять задание на время, и отвечать на нестандартно заданный вопрос.

---

<sup>76</sup> См. приложение 3, К16

2. От подготовки учеников зависит возможность проведения игры с ними. Этому мнению придерживаются многие учителя, если у учеников слабая подготовка, то цель игры, которую ставит учитель, не всегда достижима.

3. Плюсы проведения игры на уроке. Большинство учителей придерживаются такого мнения, что игра социализирует учеников, позволяет проявить себя, проверить свои знания.

4. Минусами выделяют, что на подготовку игры уходит много времени. И отсутствие возможности объективно оценить каждого ученика.

5. Учителя, принявшие участие в исследовании, имеют разный педагогический стаж, от одного года до тридцати лет. Но, все они используют игры на всех темах обществознания.

6. Если применять игры с начала обучения обществознания, с пятого или шестого класса (в зависимости от программы), то при подготовке к выпускным экзаменам дидактическая игра, будет способствовать подготовке. Она позволит ученикам выявить свои «слабые места» в теме, вспомнить то, что было изучено ранее.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Подводя итоги проделанной нами работы, хотелось бы отметить, что применение дидактических игр на уроках обществознания в средней школе оказывает положительное воздействие на обучающихся. Дидактические игры позволяют ученикам проявлять свои лидерские качества на уроке, так же, способствуют развитию коммуникативных навыков. Дидактические игры относятся к активным и интерактивным методам обучения, что актуализирует их важность в настоящее время при внедрении ФГОС. В результате обучающиеся начинают проявлять интерес к изучению предмета. Игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы. Учебные игры не являются универсальным средством, игры должны использоваться в тандеме с другими методами.

Особое внимание, педагогу стоит уделить организации игры, ведь это очень сложная задача. Для проведения игры в процессе урока учителю необходимо быть модератором в процессе игры, контролировать и регулировать ее ход. Если учитель даст слабину и не сможет держать верный ход игры, то цель и задачи не смогут быть реализованы.

Применение в практике преподавания игровых технологий способствует повышению эффективности урока, даже неактивные обучающиеся будут включены в урок. Благодаря игре у учащихся будут сформированы такие компетенции как ответственность за результат, навык работы с информацией, коммуникация внутри группы.

В настоящее время, игровой метод не является популярным среди педагогов, и это не потому, что он не эффективный, а потому что недостаточно литературы по применению игровой технологии, методических рекомендаций, предполагающих конкретное описание сути игры и особенности её применения в зависимости от класса. Есть и такие учителя, которые в своей педагогической практике используют игровые методики, и

не обязательно весь урок посвящать игре, а возможно использовать лишь элементы игровой технологии.

Особенно важно применение игры при изучении политических тем, таких как государство, избирательная система, политические режимы, гражданское общество. В будущем обучающиеся смогут осмысливать происходящее, формулировать свое собственное суждение по поводу событий в политической жизни.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс] URL: <http://fgosvo.ru/> (дата обращения: 28.04.2018).
2. Министерство образования и науки Российской Федерации [Электронный ресурс] URL: [минобрнауки.рф/документы/922](http://минобрнауки.рф/документы/922) (дата обращения: 1.05.2018).
3. Алферов А.Д. Опыт и проблемы повышения психологической компетентности учителя // Вопросы психологии, 1989 – №4. – С. 116-120.
4. Андропова Н.В. «психологическая компетентность как компонент профессиональной компетентности учителя» // Вестник Мордовского университета №2, 2011г с.166-171.
5. Базаров, Т.Ю., Ерофеев, А.К., Шмелев, А.Г Коллективное определение понятия «компетенции»: попытка извлечения смысловых тенденций из размытого экспертного знания // Вестник московского университета. Серия 14. Психология, 1. С. 87-102.
6. Верзилин Н.М. Об определении и классификации методов обучения //Советская педагогика, 1957.
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии № 6.-1966.
8. Горшкова О.В. «Активные методы обучения: Формы и цели применения» // научно- методологический электронный журнал «Концепт». – 2017. – №S3 URL: <https://e-koncept.ru/2017/470039.htm> (дата обращения: 05.02.2018)
9. Данилов М. А. Процесс обучения в советской школе. // - М., 1960.
10. Жажаева Д.Д. Теоретические основы формирования лингвистических знаний у младших школьников посредством дидактической игры. //Вестн. Майкопского гос. технолог. Ун-та. – 2013. №2.

11. Зарубина Ю.Н. «ролевая игра как один из инструментов развития социальной креативности студентов», международный научный журнал «символ науки» №02-1/2017.
12. Китаева И.В., Щербатых С.В. «Интерактивные методы в обучении стохастике учащихся основной школы (на примере кейс-метода и метода проектов) // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2013. № 1. С. 107-110.
13. Китаева И.В., Щербатых С.В. «Интерактивные методы в обучении стохастике учащихся основной школы (на примере кейс-метода и метода проектов) // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2013. № 1. С. 107-110.
14. Краевского В. В., Лернера. И.Я. Теоретические основы процесса обучения в советской школе // М.: педагогика, 1989. 320с.
15. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. - М.: Педагогика, 1981; Дидактика средней школы / Под ред. М.Н. Скаткина. - М., 1982. -С. 181.
16. Лихачев Б.Т. Педагогика. Курс лекций. – М., 1999.
17. Национальная педагогическая энциклопедия [электронный ресурс] URL: <http://didacts.ru/termin/evristicheskii-metod.html> ( дата обращения 05.02.2018).
18. Национальная педагогическая энциклопедия [электронный ресурс] <http://didacts.ru/termin/kompetentnost.html> (дата обращения:02.03.2018)
19. Нешумаев М.В. «Теоретический анализ педагогического общения как главного фактора эффективности обучения». Universum: психология и образование. № 5(35), 2017.
20. Овчинников А.В. «О классификации компетенций», Организационная психология. 2014 Т. 4. №4. С. 145-153.
21. Опарина Е.В. Развитие социальных навыков школьников как педагогическая проблема Педагогика. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2017 №4. С. 33-37.

22. Осолодкова Е.В. «Влияние стиля педагогического общения на здоровье и развитие младших школьников в процессе учебной деятельности» международный научный журнал «инновационная наука» №4 – 2/2017.
23. Подластый И.П. Педагогика: 100 вопросов – 100 ответов: учеб. Пособие для вузов/ М.: ВЛАДОС-пресс, 2004. -365 с.
24. Подласый И.П. Педагогика: Учеб. Для студентов высших пед. Учеб. Заведений – М., 1996.
25. Полушкина Г.Ф. «учебные ситуации как средство формирования универсальных учебных действий с применением средств интерактивной доски». Концепт, 2017, №9.
26. Смолкин А.М. «Методы активного обучения». // Науч.-метод. Пособие. – М.: Высшая школа, 1991. – 176с.
27. Слостенин В.А., Исаев И.Ф. и др. Педагогика: Учеб. Пособие для студентов пед.учеб. заведений. – М., 1997.
28. Смагина Л.И. Проблемы применения дидактических игр в обучении грамоте шестилетних детей: Автореф. Дис. Канд. Пед. Наук. М., 1978. – 18с.
29. Стратегия модернизации содержания общего образования: Материалы для разработки документов по обновлению общего образования. – М.: 2001.
30. Сухомлинский В.А. «сердце отдаю детям» М.: педагогика,1983.
31. Столяренко, Л.Д. Педагогика. Серия «Учебники, учебные пособия» /Л.Д. Столяренко. – Ростов. «Феникс», 2003. – 448с.
32. Сухомлинский В.А. Павлышская средняя школа // Избранные творческие сочинения : в 2 т. М. : Педагогика, 1980 Т.2.
33. Тимошенко А.И., Ишкова А.Э. К вопросу об исследовательской компетентности. Сибирский педагогический журнал. – Новосибирск, 2010 выпуск 8. С 265-270.
34. Трубина Г.Ф. «Социализация личности школьника: компетентностный подход» теория образования.2017.



35. Урунтаева Г.А. Дошкольная психология // Г.А. Урунтаева. – М.: Академия, 2001. – 336с.
36. Фишер Н.В. «Инновационные технологии в профессиональном образовании». Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: педагогика и психология, 2010.
37. Хуторской А.В. Образовательные компетенции и методология дидактики. К 90-летию со дня рождения В.В. Краевского. [Электронный ресурс] // А.В.Хуторской. Персональный сайт – Хроника бытия; 22.09.2016 г (дата обращения: 25.01.2018).
38. Царева И.А., Пядина Т.И. «обучающие методы, как основа образовательного процесса» // международный научный журнал «символ науки» №6/2017.
39. «PSYCHOLOGIES» [электронный ресурс] URL: <http://www.psychologies.ru/people/razgovor-s-ekspertom/zachem-rebenku-igrat/> (дата обращения: 10.04.2018).
40. Ядов В.А. стратегия социологического исследования: описание, объяснение, понимание социальной реальности. М., 2001.

#### **Программа исследования «Опыт применения дидактических игр на уроках обществознания в школах Екатеринбурга»**

**Проблемная ситуация:** Новые образовательные стандарты (ФГОС) предъявляют определенные требования к результату обучения, такие как личностные, предметные и метапредметные. Предметное заключается в получении опыта специфического для данной предметной области по получению нового знания, его преобразования и применения на практике, и метапредметное – освоение УУД (универсальных учебных действий), овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умениям учиться. В реализации новых стандартов, необходимо использовать активные и интерактивные методы обучения. Одним из них будет являться игра. Игра, как эффективный метод преподавания редко используется в практике школьного образования. Потому что на подготовку игры уходит много времени, и проведение игры в образовательном процессе требует много времени. Новые подходы к преподаванию обществознания в школе, ориентированные на новые цели, являются основной причиной использования таких педагогических технологий, которые будут направлены на реализацию системно-деятельностного подхода. В данной ситуации особое место принадлежит игровым технологиям.

**Актуальность:** Игровая технология позволяет провести урок в увлекательной форме для обучающихся, способствует развитию умения применить знания, полученные в процессе обучения на практике, что является основным требованием системно деятельностного подхода. Обзор литературы: Игра в педагогике подробно рассматривается на примере дошкольников и младших школьников. Это связано с тем, что большинство педагогов считают, что игра как метод является актуальным методом для

детей дошкольного и младшего школьного возраста. Изучением игры для обучающихся средней и старшей школы занимаются Л.Г. Кайданова, Кошегу А.М. Морева Н.А.Гордеева В.В. Борзова Л.П.

**Цель исследования:** изучить, как применяют игры в своей педагогической деятельности педагоги.

**Задачи исследования:**

Изучить опыт проведения уроков с использованием игровых технологий;

Описать технологию проведения урока с применением игровых методик;

Анализ опыта преподавателя проведения игр во время урока.

**Гипотеза:** Эффективность усвоения материала при применении игровых технологий будет увеличена.

**Объект исследования:** опыт применения школьными педагогами города Екатеринбурга игр на уроках обществознания.

**Операция с понятиями:**

Опыт

1. Отражение в человеческом сознании законов объективного мира и общественной практики, полученное в результате активного практического познания.

2. Совокупность практически усвоенных знаний, навыков. // Знание жизни, основанное на пережитом, испытанном.

3. Воспроизведение какого-либо явления в искусственно созданных условиях с целью его исследования. // Проверка научных знаний лабораторным путем.

4. Попытка осуществления чего-либо проба. // Результат такой попытки.

В нашем исследовании нас интересует опыт в значении «совокупность практически усвоенных знаний, навыков»

Применение- использование

Игровые технологии –

1. игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

2. педагогическая игра обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

3. Игровые технологии - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся.

Дидактическая игра- это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

Дидактическая игра – это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш.

Дидактическая игра- это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

### **Методологический раздел:**

Единицами измерения выступают учителя обществознания города Екатеринбурга – 16 учителей

### **Эмпирическая стратегия:**

В своем исследовании я буду использовать качественные методы. Такие методы, как интервью и не включенное наблюдение.

Наблюдение, не включенное необходимо для анализа проведения игры, для выявления преимуществ и недостатков применения игры в процессе обучения. С помощью не включённого наблюдения, я посмотрю реакцию класса на игру.

Интервью с учителем позволит выяснить отношение учителя к игровым технологиям, и узнать личный опыт учителя в проведении игр, отразить плюсы и минусы, которые видит учителя, применяющие игры.

#### **Интервью с учителем.**

1. Как давно Вы работаете в школе? Работаете все время в одной школе? Или переходили из одной школы в другую?
2. Какие виды игр вы применяете в своей практике?
3. Какие достоинства вы видите в применении игровой технологии?
4. Какие недостатки вы видите в применении игровой технологии?
5. Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ЕГЭ (ОГЭ)?
6. рационально ли использование игры в процессе подготовки к ЕГЭ(ОГЭ)?
7. Замечали ли вы что у учеников лучше усваиваются знания полученные в процессе игры на уроке?

## Приложение 2.

Дневник наблюдения 1.

Класс: 9 (19 человек в классе)

Тема игры: «Брейн-ринг». Экономическая сфера

Суть игры: учащиеся класса делятся на 4 команды. Выбирается два ассистента. Игра проходит в два тура. Первый тур отборочный (в нем семь вопросов, у кого больше баллов тот проходит в следующий тур). Во второй тур проходят две команды. Те, кто не прошли, но очень хотят поработать на личный результат, продолжают игру, но уже индивидуально.

Цель игры: вспомнить ранее пройденный материал (материал, который прошли в других классах (7,8). Развитие таких компетенций как, информационная, коммуникативная, личностного самосовершенствования.

Класс долго собирался, поэтому не успевали по времени придумать названия команд, получилось просто команда 1,2,3,4.

Функция ассистентов в этой игре, первый следит за тем, чтобы во время ответов на вопросы, не было списывания с телефонов. Второй ассистент следит за временем ответов на вопрос (включает таймер, сообщает об оставшемся времени). Оба ассистента собирают карточки(листы) с ответами.

Первый вопрос был сформулирован как: «Это слово с французского языка переводится как «вспомогательное средство», означает ценности, запасы, источники средств, доходов». О чем речь?

Ответ: Ресурсы.

Никто из класса не ответил. (хотя и были с телефонами).

Второй вопрос: «Что считается главным символом экономики?»

Ответ: Деньги

Из класса ответили правильно две группы, остальные две сказали, «мы думали это, но показалось слишком просто и поэтому написали другой вариант».

Третий вопрос: «Экономисты называют четыре основных ресурса экономики. Назовите их»

Ответ: Земля, Труд, Капитал, Предпринимательская Деятельность.

Все группы ответили верно.

Четвертый вопрос: «если в экономике потребителями выступают люди и организации, кто занимается производством».

Ответ: Фирмы, Организации, предприятия.

Одна группа написала все ответы, три другие привели по одной, было решено засчитать им по пол балла.

Пятый вопрос: «Основной закон бизнеса»

Ответ: купить по дешевле, продать по дороже.

Только одна группа это написала, три остальных написали «спрос рождает предложение».

Шестой вопрос: «На рынке предложением занимается реклама, что занимается спросом?»

Ответ: маркетинг

Все группы написали верный ответ.

Седьмой вопрос: «как называется положительное сальдо бюджета, когда доходы больше расходов?»

Ответ: профицит бюджета

Ответили верно три группы.

Во второй тур выходят две группы, и три человека решивших побороться за личный результат.

Первый вопрос второго тура: «Как называется ситуация на рынке характеризующаяся наличием одного или небольшого числа продавцов, каждый из которых способен повлиять на общий объем товара, и на цену услуги?».

Ответ: монополия.

Все ответили верно.

Второй вопрос: «Благодаря каким ценам устанавливается идеальный рынок?»

Ответ: Свободным

Ответили верно только, одна команда и два ученика.

Третий вопрос: «как называется место встречи продавцов и покупателей, где сталкиваются их интересы?»

Ответ: Рынок

Все ответили верно

Четвертый вопрос: «это любой продукт который можно продавать и покупать, это может быть и сельскохозяйственная продукция, и сырье, рабочие руки, земля, воздух. О чем речь?»

Ответ: Товар

Группы не ответили, ответила только одна ученица

Пятый вопрос: «он относится к одному из видов ресурсов, его можно встретить в любой организации или на предприятии. По-другому называется управленец?»

Ответ: менеджер

Все ответили верно

Шестой вопрос: «Выделяют пять функций денег: мера стоимости, мировые деньги, средство платежа, средство обращения, средство накопления. Какое лишнее?».

Средство накопления.

Ответили верно одна команда, и один ученик. Всем победителям пятерки.

Интервью 1.

Я: Как давно вы работаете в школе?

У: \*пауза 5 сек\* с 90го года, 27 лет.

Я: 27 лет в этой школе?

У: \*не давая договорить фразу\* в этой школе первый год.

Я: Как вы относитесь к игровым технологиям?

У: Вообще хорошо.

Я: Вам нравится на уроках играть с учениками?

У: Да

Я: в каких ситуациях вы играете с учениками?

У: в разных. Если говорить в целом про 27 лет опыта, то игры использую в начале урока для обобщить знания, актуализировать. Я чаще всего использую как повторительно-обобщающие.

Я: На каких темах вы чаще всего используете игры?

У: \*пауза 10 сек.\* на всех

Я: то есть, у вас нету такого, что, например, на теме права вы не применяете, а на всех остальных играете.

У: Нет

Я: какие виды игр вы применяете?

У: Своя игра, брейн ринг у нас сегодня было, Игра аукцион, игра я ее называю «да\нет», а вообще называется отгадай термин, есть немножечко игры виселица в электронном варианте, викторины, кроссворды.

Я: какие недостатки вы видите в игровых технологиях?

У: ну, игровые технологии очень трудно использовать у детей, на детей, с детьми, которые к этому не привыкли. Для них любая смена обстановки, то есть они не сидят по рядам, парами им уже не привычно. Им хочется общаться друг с другом, поэтому встает вопрос о дисциплине. Чтобы вопросов дисциплины не возникало, нужно было чтобы с ними с пятого класса играли.

Я: с ними играют не все учителя

У: .. не все, к сожалению

Я: как вы считаете, играть на уроках обществознания, это хорошо?

У: Сейчас я вам еще минус игры расскажу, да. в чем заключается минус игры. Во время игры, как правило, оцениваются не индивидуальные результаты и знания, а игры чаще идут коллективные, и можно выбрать хорошую команду и пристроиться к ним, и победить. Вот.

Я: то есть, основной минус игры — это то, что нельзя оценить личные знания?

У: да, тут нету индивидуального подхода.

Я: Как вы считаете, игра помогает в подготовке к ОГЭ и ЕГЭ?

У: \*пауза больше 10 сек\*

Я: вот сейчас у вас был 9ый класс, им надо в конце года сдавать ОГЭ, как мы знаем, большинство выпускников сдают ОГЭ по обществознанию почти 90% (учитель говорит «угу»). Как вы считаете, рационально использовать игры? Именно, вот для подготовки?

У: ну, если не ставить задачей натаскать на решение вариантов ОГЭ, то в принципе да, потому что во время игры, в непринуждённой обстановке актуализировать знания. Да. То есть вот как-то вот, то что в памяти есть, но не всегда в нужный момент приходит, потом игра это все равно более такая непринужденная обстановка, и во время игры, ребенку вспомнить и отвечать



проще, чем во время урока или консультаций, когда он сидит и концентрируется на вопросах, сложных. И отвечает, решает тест. Но, я думаю, что да.

Я: то есть, вы считаете, что использовать игру в 9ом классе это рационально?

У: ее можно использовать.

Я: Вот, и еще вопрос, замечали ли вы, что у учеников усваиваются знания лучше во время игры?

У: \*думает\*

Я: например, вот какие результаты игры на детей вы видите?

\*в класс зашел ученик, учитель сказал «подожди за дверью» \*

У: ну я бы не сказала, что они лучше усваивают знания, но определённый вклад в усвоение материала игры вносят, потому что есть такая возможность где то на уровне личного достижения, да то есть, например ребенок выиграл в игру, значит отличился, и таким образом, попытался, продемонстрировал что он знает, да, какие то свои знания, и соответственно, это может отложиться, то что он знает какую то информацию, которую не знают допустим остальные, или же во время игры можно использовать вопросы, которые звучат немножечко иначе, соответственно, проявляется умение использовать имеющиеся знания на практике, да, то есть вот к вопросам которые звучали достаточно просто сегодня, но не так как в учебнике, Другие формулировки и поэтому у них была возможность, попытаться немножечко применить свои знания в другой сфере, отойти от каких то шаблонов, где то логику подключить, поэтому....

Я: в каких классах вы чаще всего играете? У вас же как я понимаю, все классы с пятого по одиннадцатый.

У: пятого класса у меня нету, у нас почему-то не ведется в пятом классе обществознание.

Я: с шестого получается. По одиннадцатый

У: мне нравится, как играет 10,11 класс.

Я: то есть, такие уже большие

У: да, потому что попытки играть, в-девятых классах.... У нас два девятых класса, и они оба не дисциплинированы. Это конкретно зависит от специфики детей. То есть, в принципе играть можно с любым возрастом, вот конкретно в этой школе мне нравится играть с 10 и 11 потому что они воспринимают правила, они не ставят задачей повеселиться перед друг дружкой, они приняли условия игры, они в эту игру играют. Даже пытаются проявить свой интерес, среди среднего звена, есть слабые классы в которых игра не идет потому что, у них не хватает знаний, они ничего не понимают, все время проигрывают. Например, мы вот играли в параллели седьмых классов, в 7а уровень эрудиции у детей повыше, получше, а там где не эрудиция может быть логика включается, то есть такие хорошие деточки. А вот два других, они ну вот как-то так, вопрос задаешь они не знают, ребус даешь они не понимают как этот ребус решить, поэтому с ними играть сложно. с восьмыми, с одним восьмым играть можно, два других.... Один

восьмой там со знаниями и эрудицией сложно, у других сложно с поведением.

Я: то есть не во всех классах игры проходят хорошо, все зависит от подготовки....

\*учитель перебивает\*

У: да, однозначно все зависит от уровня подготовки, все зависит от атмосферы в классе, вообще обычно хорошо играют пятые шестые.

Я: а вот в прошлых школах, когда вы работали, у вас было такое что вы вот брали класс с пятого, и доводили до одиннадцатого. У них как проходили игры?

У: хорошо

Я: потому что вы их учили сами, адаптировали игры под них, вы знаете что они знают, а что нет?

У: дадада, у меня вот была только один раз ситуация, когда девочка пришла из пед университета проводить игру, игра была что-то типа ток шоу она проводила, на достаточно умных детях, но они сидели молчали, мне так неудобно было и стыдно, и они с пятого класса по одиннадцатый играли, даже можно сказать с первого по одиннадцатый, первые четыре года со своим учителем в началке, потом со мной на уроках истории обществознания. Для меня было неожиданно, например, что они при незнакомом человеке будут вести себя скованно, там студентка или завуч.

Я: они просто испугались, наверно

У: не то что испугались, они достаточно скромно себя вели, она из них клещами все тащила, она проводила ток шоу, которое подразумевает активное участие, что они определенные роли играют, не как Жириновский с Собчак, а они там что то зажались, сели. То есть, с детьми которых учишь с пятого по одиннадцатый с ними проще, они к таким видам деятельности готовы.

Я: они уже привыкли, это дело все в привычке?

У: да

Я: они привыкли, что урок проходит не стандартно.

У: да

Я: и еще, вопрос, про ФГОС, ФГОС есть системно-деятельности подход, в принципе, игра очень хорошо работает на этот подход, но на выходе вам надо, чтобы дети сдали ОГЭ или ЕГЭ, А ЕГЭ подразумевает под собой, извиняюсь за выражение, что вы должны «надрессировать» детей на заполнение бланков, на умение верно читать задание и понимать, что от них хотят, как вы относитесь к этому противоречию, и как вы его решаете.

У: но фгос у нас пока только в 6,7 классе, но хотя кто знает, что у нас там будет через два три года, обучение в 6,7 классе предполагает не только активные технологии, но и тестовые, соответственно умелое сочетание того и другого, оно, наверное, ну не совсем противоречит, ФГОС

Я: ну просто, многие преподаватели не используют игры, потому что это затратно по времени, и требует большую подготовку, и то что вот новые стандарты и требования к ученикам, игры вообще перестают использовать.

У: игры, некоторые учителя, вообще не любят использовать потому что к игре нужно готовиться, по времени это очень затратно, а когда у тебя есть конспекты, написанные на много лет вперед, то проще по ним провести урок, чем напрягаться. Но игра все равно, концентрирует внимание, показать решение нестандартных ситуаций – позволяет, да. Одно дело когда ребенок отвечает на вопросы к параграфу, где есть параграф в котором есть ответ на вопрос, при чем, как правило вопрос к параграфу. Это вопрос в вопросительной форме, да, ответ можно легко найти, а здесь тоже самое, только спрашивается в другой форме, в другом виде, и собственно говоря, в ЕГЭ вопросы же тоже стоят не совсем так, как они звучат в программе. Там нужно выбрать правильное суждение, нужно выбрать теория или факт, про схемы я вообще молчу, там просто надо внимательно смотреть, про диаграммы, поэтому я думаю, что системно-деятельностный подход он должен учить ребенка учиться, а если ребенок умеет учиться, то он и егэ сдаст.

### Приложение 3.

№	Урок	Учитель
1	Восьмой класс «Экономическая сфера»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 27 лет.
2	Девятый класс «Своя игра. Обществознание».	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 23 года.
3	Седьмой класс «Деньги и их функции»	Учитель гимназии. Стаж 4 года.
4	Восьмой класс «Социальные статусы и роли»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 20 лет.
5	Восьмой класс «Нации и межнациональные отношения».	Учитель гимназии. Стаж 25 лет.
6	Шестой класс «Человек славен своими делами»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 1 год
7	Шестой класс «Человек в группе»	Учитель гимназии школы. Стаж 2 года.
8	Восьмой класс «Богатые и бедные»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 21 год.
9	Девятый класс «Конфликты в обществе»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 30 лет.
10	Девятый класс «Политические партии»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 10 лет.
11	Девятый класс «Голосование. Выборы. Референдум»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 5 лет.
12	Девятый класс «Искусство»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 8 лет.
13	Шестой класс «Общение»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж меньше года.
14	Восьмой класс «Экономика. Производство – основа экономики»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 8 лет.
15	Седьмой класс «Закон на страже природы»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 12 лет
16	Седьмой класс «Воздействие человека на природу»	Учитель общеобразовательной школы. Стаж 6 лет.

Дневник наблюдения 11

Класс: 9

Тема: политические партии

Суть: тема была пройдена ранее, игра является закреплением темы. Воссоздать элементы избирательной компании, для четкого понимания их учениками.

Правила:

- игра состоит из шести туров,
- учащиеся должны выполнять задания каждого тура, борясь за «голоса избирателей».
- победитель определяется по итогам голосования.

Класс делится на группы.

Группы получают первое задание: придумать свою партию и программу. На подготовку дается шесть минут, потом группы представляют свои работы.

Первая группа назвала свою партию как «Партия защиты животных» в своей программе они описали как будут контролировать передачу животных из рук в руки, так же будут спонсировать приюты для животных.

Вторая «партия за права школьников» в их программе было отражено, работа с временем первого урока «ввести обязательное для всех школ, требование, начинать первый урок с десяти утра», отмена домашнего задания, и уроков по субботам

Половина класса, сразу выкрикнули «мы за вас»

Третья «за свободный интернет» объяснили это тем, что сейчас почти нет анонимности в интернете, и тайны переписки. В своей программе указали, что они будут бороться за права конституции всех россиян.

Четвертая партия «равенство» в основу своей программы, внесли равные для всех условия выбора работы, искоренить работу по «знакомству», обосновали это тем, что сейчас при выборе уйти из девятого класса или нет, а если уйти, то куда, при выборе специальности они столкнулись с тем, что о выбранной ими профессии родители говорят: «у нас связей нету, работу по этой специальности не найдешь».

Это высказывание нашло отклик в классе, о чем можно сделать вывод, что эта тема важна для многих.

Второй тур игры: сформулировать источник финансирования партии, от куда поступают деньги, кто будет помогать и главное ЗАЧЕМ! На подготовку три минуты.

Первая группа, решает, что финансирование своей партии они будут получать от бизнесменов, которых волнует эта тема.

Вторая, что они откроют счет, на который будут «скидывать деньги» заинтересованные в их победе школьники.

Третья, рассчитывает на получение помощи из интернета.

Четвертая, рассчитывает на помощь от людей, которые попадали в такую ситуацию

\*большинство групп, все кроме одной, решили, что им будут помогать люди, учитель сказала, чтобы не портить процесс игры пока оставим так, потом объяснить их ошибку\*

Следующие задание, это придумать политическую рекламу. Время на подготовку 5 минут.

Почти все участники использовали в своей рекламе, отсылку к личности учеников, актуализировали проблему своей партии, с чем они собираются бороться.

Например, «ты устал вставать по утрам в 7, чтобы прийти на урок? Надоело делать домашку, вместо прогулок с друзьями? Мы решим твою проблему! Партия «за права школьников».

Пока все представляли свою рекламу, урок кончился, не успели доиграть.

Интервью с учителем 11

Я: Как давно вы работаете школе? Какой у вас стаж?

У: у меня стаж педагогический уже.... \*Эммм\*.... 10 лет, вроде вот только в школу пришла, помню свой первый урок как вчера он был, а уже десять лет прошло.

Я: вы в одной школе работаете все это время?

У: да, после окончания вуза пришла сюда, тут и осталась, в декрет ходила.

Я: Какие виды игр вы применяете в своей практике?

У: все зависит от темы, есть темы как сегодняшняя, где ролевая игра прекрасно укрепит знания, есть темы вроде экономики, где можно использовать викторины. Люблю игровые пятиминутки.... В начале урока особенно, или, когда шестой урок идет, в середине могу использовать их, чтобы разгрузить их после учебного дня.

Я: Какие плюсы вы видите в применении игровой технологии?

У: для меня главный плюс, это взаимодействие учеников между собой. Так же, возможность для учеников попробовать себя в новых ролях, раскрыть свой потенциал. Вот ради этого я играю, для учеников.

Я: Какие недостатки вы видите в применении игровой технологии?

У: время, я как учитель трачу много времени на подготовку игры. Еще один минус, это не все ученики одинаково увлекаются игрой на уроке, и не для каждого она является источником знаний, кто то приходит на урок, особенно пятый, шестой класс и думают «оо, игра, можно ни чего не делать» и сидят выполняя задания не качественно, а вот к девятому классу они понимают уже суть происходящего на уроке, и начинают проявлять себя, использовать свои знания.

Я: то есть, вы считаете, что игры проходят лучше в более старших классах, чем в младших?

У: да, ну на моем опыте так. Малыши не понимают зачем им это все, они ведь перешли в СТАРШУЮ школу, а тут с ними играют. А вот старшие, наоборот, с удовольствием. Приходят на урок и первый вопрос «а сегодня

играем?», и расстраиваются, когда говорю «нет, сегодня слушаем и смотрим»  
\*смеется\*

Я: Как вы считаете, помогает ли игра готовиться к ЕГЭ (ОГЭ)?

У: ну, определенно сказать сложно, в каких-то моментах помогает, в каких-то нет.

Я: а можно по подробнее. В каких помогает

У: ну, например, концентрирование внимания, очень помогает игра, потому что им, деткам, за короткое время, необходимо решить поставленную задачу... ситуация схожая с экзаменом, когда необходимо быстро и правильно решать задания. Опять же игры по типу викторин в выпускных классах, помогают вспомнить ранее пройденный материал, в непринужденной обстановке, сидя на стуле трудно вспоминать, что было пройдено ранее и применять это на практике, это обычно происходит так «блиин, мы же проходили это раньше тут тотото» и весь класс такой «точноооо» \*рассказывает эмоционально\*

Я: рационально ли использование игры в процессе подготовки к ЕГЭ(ОГЭ)?

У: на консультациях определенно нет. А на уроке, подготовка к ЕГЭ является второстепенной, так как есть программа, темы, которые необходимо пройти. Многие учителя, считают уроками в выпускных классах именно подготовкой к экзамену, и темы проходят именно, по типу «вот сегодня у нас такая то тема, вам сдавать егэ, поэтому вот вам задания по типу ЕГЭ, учебник сидите решайте», я считаю это в корне не правильным.